# GAMEPLAZA
# 电子游戏广场

29

定价10.00元

GAMEPLAZA

WWW.NEWTYPE.COM.CN

新疆青少年出版社
克孜勒苏柯尔克孜文出版社

# 感谢名单

## 扫描： 睡神 丌dhx



特别鸣谢

敖厂长

佛爷

陆尼卡

刘屿

青蛙河边跳

姚晓岚

曹越

黄河

黄健

海星

骑士

柴可

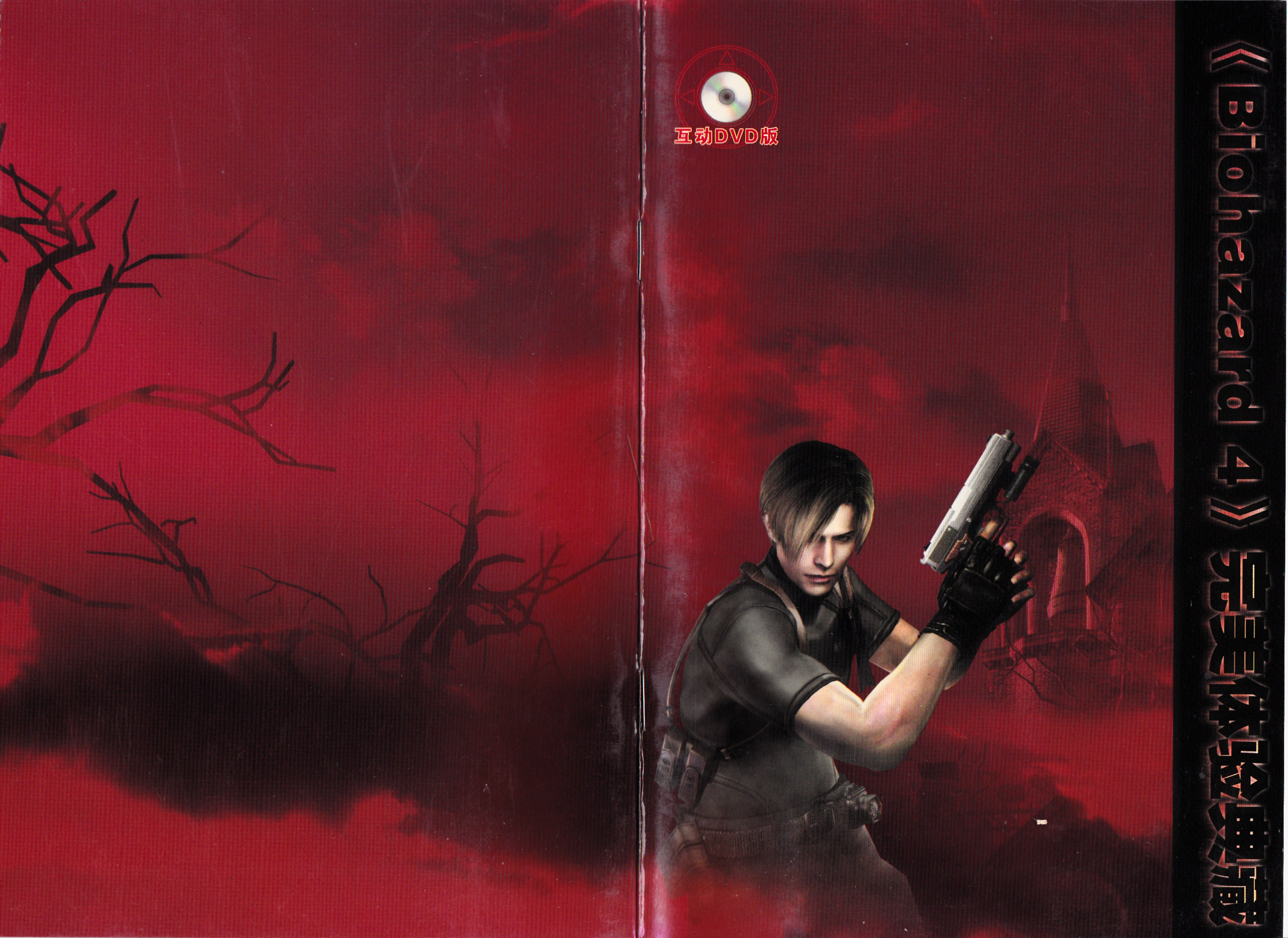
方形仙人球

于善洋

本·拉风

Katana


严禁一切商业交易
睡神扫描
微信：shuishen
NISEKOI
ANIME NEW TYPE


互动DVD版
《Biohazard 4》完美体验典藏



4
resident evil®

# 生化危机4解析…

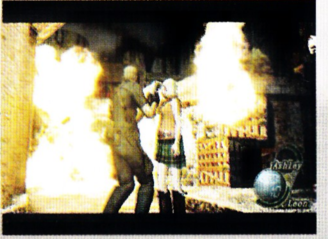
文/钱旭

## ·系统解析· SYSTEM

本作取消了生化系列一贯的第三人称视角，取而代之的是近身追尾视角。由于人物比例较大，正常状态下只能看到人物的上半身，瞄准射击时画面更为近深，几乎接近第一人称视角。一些玩3D画面效果较强的第一人称视角游戏不适应的朋友在初上手时会有头晕、想呕吐的不适感觉，随着游戏的进行会逐渐适应。

与生化系列的前几作不同，生化4采用了全3D的背景效果。记得生化危机从诞生到其第三作，都是采用静止的2D背景，而人物在同一场景中移动时的位置变化是采用镜头切换的方式，虽然Veronica已经将静止的2D背景与分镜切换完美得结合，但毕竟是换汤不换药。直至生化4的出现，给予整个系列以脱胎换骨的变化。

作为生化FAN一定熟悉了生化系列中举枪就能百分百命中敌人的设定（我们都是神枪手，每一发子弹消灭一个敌人），但到了本作大家就要重新修炼了。生化4采用了FPS的瞄准系统，但所有武器（除火箭筒和来复枪外）都配有红外线瞄准器，与前些时的MGS3有着异曲同工之妙。




如果要给生化系列就其游戏类型给予一个精确的定义，确实是一件比较头疼的事。游戏中既有AVG游戏的解迷成分，也有ACT游戏的动作成分，或许用A.AVG比较恰当。但生化4的系统变革又使其类型产生了质的变化。游戏中解迷的成分少了，且总体难度偏低；动作的含量加大了，但还保留有生化系列一贯的移动方式（上是前进、下是后退、左右是转身）；射击的比重大大加强，这样一来我们就只能用A.FPS给其暂且定义了。

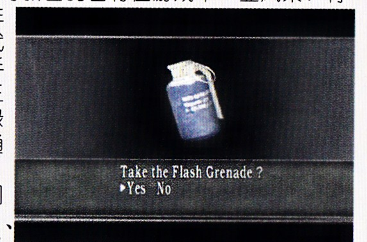
生化4还有一大变化就是大量引入了RPG游戏的要素，具体表现如下：新增了“钱”和“商人”要素，可以说游戏中做什么都要钱，武器的购买、升级、弹药和道具的购买都需要大量的金币（PTAS），反之做任何事都可以来“钱”，其来源也分为杀死敌人后的“遗产”、全MAP的地毯式搜索、变卖武器弹药及道具。久而久之进屋就翻抽屉、砸箱子、摔罐子等不良习惯也应运而生（越来越象DQ系列）。获得金币的数量也是随机产生，从200到100000不等。

生化4取消了前作的兰色药草的设定，取而代之的是一种珍贵的黄色草药，其作用是与绿色草药合成后使用具有增加HP最大值的效果，如再加入红色药草则同时具有恢复全HP的功效。Leon初期的HP值只有4大格，通过不断使用绿黄混合草药可将最大生命值提升至10大格。Ashley初期的HP值为5小格，最大可提升至10小格。

本作中杀死敌人后会随机掉落物品，并在地上产生三种光圈——绿色（体力恢复道具）、蓝色（钱）、红色（各种弹药）。



再说说本作的武器系统，可谓是丰富多彩。从大类可分为枪械和特殊两大类，而枪械类又可以分为Handguns、Shotguns、Magnums、Rifles，其中不乏大家熟悉的Handgun、Shotgun、Broken Butterfly和Rocket Launcher，而Punisher、Red9、Rifle、Killer7等新面孔也将在游戏中一显风采！特殊类中非常具有代表性的手雷也分三色——绿色（普通手雷）、蓝色（闪光手雷）、红色（火焰手雷）。手雷的攻击威力及范围要比前作中强大许多，适合群战时使用。而闪光手雷是本作中新增的辅助武器，既可以使周围所有的敌人暂时失明（不必考虑投掷距离），也会对寄生体起到必杀的作用！

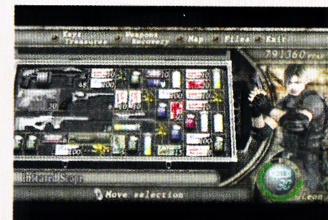



本作里几乎所有的动物都可以射杀，包括乌鸦、鱼、蛇、鸡、牛等。在远距离射击乌鸦群，不会惊飞其同类，打死乌鸦后会随机掉落钱财、弹药、体力恢复品等。村庄里母鸡不要打死，因为它们生下的蛋既是恢复体力的道具，也可以用来换钱！

本作的副角色命令系统可以说是生化0的升级版本，当Leon带着Ashley时，可通过简单的指令如：Wait、Follow me和Hide来控制Ashley的行动趋向。在跳下高低差较大的地方会出现Catch指令（顺势来个亲密接触），以及某需要两人协力才能通过的场景也会随之出现特殊的指令。



本作中取消了异次元道具箱的设定，新增道具栏系统类似Diablo系列的自由摆放设定。可以将途中捡到、买入的各种武器弹药及道具，任意水平正放/反放、垂直正放/反放，并且可以任意角度放置（90度）。当道具较多时，合理放置物品就成为新的课题了。三色草药可及时合成药水以节约格子。该道具栏中的所有物品均可按需变卖，只要有地方放置就可买入新的道具（考验玩家的几何能力）。特殊道具不放在该物品栏中，有对应的菜单专门存放，组合、使用。




生化4中引入了一种根据画面提示按键的设定，类似莎木中的QTE系统，下文中简称QTE。其作用是增加游戏过程中的紧张感，及时按下画面提示的按键、组合键以及连续组合键等。因为本作大量引入动作成分，使之成为一个偏重于动作的ACT游戏。一款优秀的动作游戏会给予玩家自由施展的空间，良好的反应、合理的战法等是必不可缺的要素，但QTE系统在突出对按键反应的同时恰恰减少了玩家自由发挥的空间，硬性规定此时你“只能这么做”！

喜欢寻宝的朋友注意了，本作引入的Treasures设定一定会带给您一种新的体验。游戏过程中可以在场景各处获得特殊宝物，具体位置在地图上用星号表示（先购买该地区的宝物图），有的藏匿位置非常隐蔽，需仔细寻找。其最大的用途就是可以高价变卖，但某些特定的宝物可以相互结合，区别就在于结合先后的售价差异甚大。

本作中取消了地图是通过拿到文件入手的设定，而是先天就有的，并加以从商人处购买宝物地图配合使用，从而在原有的地图上显示的设定。

本作中靠近任何可调查的物件均会出现绿色的指令说明，例如：Take、Open、Kick、Jump、Catch、Hide、Help、Push等，即使是菜鸟也很容易上手。

生化系列美版难度比日版高的特点也被保留下来，具体反映在美版画面比日版血腥，例如在村中木屋内被钉死在墙上的MM，村中央被吊起来活活烧死的警察等都是日版所没有的，就Leon的死法美版也比日版要多，如“溶头”等，且美版附送的雨伞也比日版附送的特典DVD更据实用性！（看来买日版的玩家要哭了）。

生化4可谓是系列中杀戮感最强的一作，就看通关时杀敌统计数在千位左右就足以说明游戏过程的火爆与血腥了！再加之大量武器的引入，在玩家体验被敌人围杀的紧张感的同时，内心的暴力倾向又能得到很好地宣泄。



## ■游戏详细流程■

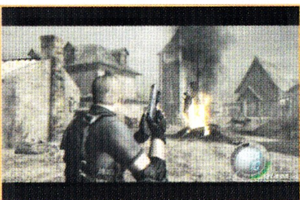
文/钱旭

Professional

### VILLAGE



**第一个村庄**



进入有二楼的屋子会发生村民围攻屋子的剧情，上二楼可以拿到Shotgun、手雷和几发Shotgun Sells。建议从楼梯旁的窗子跳到屋顶，即刻右拐便可守株待兔了。选择此地是因为不会腹背受敌，这里要注意电锯大叔，必要时可对人群扔颗手雷，杀了大约十几个村民后发生剧情，接下来就是在村子里进行搜刮……

**第二个村庄**

战斗方面没有什么难度，仅剩几个落单的村民，这时可以接手Blue Medallions的任务，总共15个，在该村子内有7个，用枪击落即可，具体位置看地图。

财宝：污水池上方挂着Pearl Pendant，正确拿法是先打断支撑着污水池盖的木条，使盖子落下，再击落Pearl Pendant；

从干草房二楼跳下可以拿到Beerstein。

从第二个村子到第三个村子的路上发生滚石剧情，用QTE回避，隧道的天花板有隐藏的宝物。

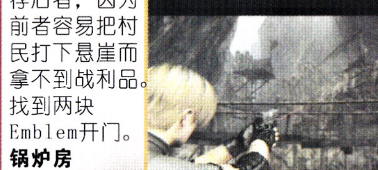
**第三个村庄**

注意村民投出的雷管，多利用炸弹陷阱，对枪法自信的玩家可以趁其点燃雷管的瞬间射击其手臂或雷管，从衣柜里救出Luis，之后双双被村长抓住。

财宝：击落树上的鸟巢获得Red Catseye。

**岩寨**

经过一段剧情，Luis不知去向，Leon开始脱出，此时遇见商人，从此可以Shopping。此处有两种打法：强行突破和诱敌深入，笔者推荐后者，因为前者容易把村民打下悬崖而拿不到战利品。找到两块Emblem开门。



**锅炉房**

战斗中注意回避地上的捕兽夹，靠近出口水池里的鱼可以用来恢复体力，特别是大鱼可以完全恢复体力，当然换钱也不错，缺点是体积太大，要占据道具箱十二格。

财宝：打碎窗口的木条可得到Elegant Mask。

**小木屋**

依次转动Crystal Ball开门（上、左），到主卧室可拿到Insignia Key，在走廊又被村长抓住，从后门出去前回主卧室引发被村长袭击的情节，危机时分Ada首次现身，引开村长。

财宝：在井口边可得到Brass Pocket Watch，拿法与Pearl Pendant同。

出门后杀死电锯大叔可得到Ruby。

**坑道**

再次来到第一个村庄，经过一场战斗用Insignia Key开门进入坑道。注意，坑道里有很多隐藏的宝贝哟！

财宝：在坑道里可获得Elegant Headdress。

财宝：教堂后的转盘，依次转动（7次3、5次4、1次3）可得到Green Catseye。

**沼泽——湖边**

又是滚石陷阱，看清再按键；善于利用炸弹陷阱战斗将会很轻松，在湖边看见巨大娃娃鱼吞噬警察尸体的一幕，有经验的玩家应该开始准备了……

财宝：击落沼泽中央枯树上的鸟巢可获得Antique Pipe。击落湖边枯树上的鸟巢可获得Gold Bangle w/Pearls。

**湖**

**Boss战——巨大娃娃鱼**

Boss的攻击方式：



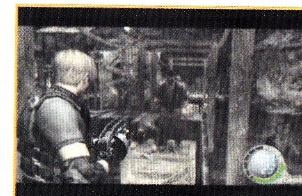
1. 将摩托艇拖行一段距离后，先下沉，然后突然从船的侧面窜出进行攻击，对鱼嘴投掷鱼叉不能阻止其攻势，及时驾驶摩托艇可进行回避，若趁机再进行追讨，动作神速即可有效命中3次。

2. 远距离冲刺对船进行攻击（注意画面边缘的红色箭头提示），对准鱼嘴连续攻击可以大量削减其体力。

Boss拖船行进过程中用鱼叉可对其背部连续投掷，注意回避水面上的枯树，如此反复几次就可结束战斗；一旦不慎落水快速连击A键便可游回摩托艇，否则葬身鱼腹。战斗结束后快速连击A键，用匕首割断缠住脚腕的绳子，如不然，死在这儿岂不冤死！

**水闸——瀑布**

看完一段剧情即可行动。从现在开始敌人死后体内寄生体会以一定几率长出，只有直接攻击寄生体才能彻底消灭它，或利用寄生体怕光的弱点用闪光手雷秒杀！（*用Rifle直接爆头，寄生体出现的几率很低）



从射落的三只木箱上可以跳到对岸，扳动开关关闭水闸，就可以进入瀑布后的洞穴，取得Round Insignia后坐摩托艇回到斗技场。

*如现在回到坑道内的商人处可以提前购得Red9（俗称驳壳枪），拥有所有手枪中最强的攻击力，配合Stock具有极高的稳定性。

*湖里有许多鱼可以用来恢复体力或换钱。

财宝：湖的东北角有一个隐藏的“商店”，平时进不去，只有夜晚才能进入，“商店”的屋顶有Green Gem。

瀑布前的木桩上有Amber Ring。

**斗技场**

**Boss战——巨人**

Boss的攻击方式：

1. 近身践踏。被踩上够呛，快跑！

2. 抓在掌心揉搓，再摔向地面。用QTE可以挣脱，但会损失少量体力，反之玩完。

3. 远距离时用巨石投掷（保龄球）。快速横向移动可以躲避。

4. 拔起大树横向挥动攻击，想起鲁智深！用QTE躲避，一颗树只能用一次

5. 远距离冲刺攻击。用QTE或横向移动躲避。

如Boss采用后三种攻击方式后会有较长的停顿，可趁机对其射击。对Boss攻击到一定程度后，其背后会长出寄生体，此时接近巨人会出现Climb指令，跳上其后背快速连按A键，用匕首斩刺寄生体，寄生体暴露时间很短，会马上缩入巨人体内，所以务必抓紧！ 如此反复3次即可击倒巨人。巨人死后留下大洋15000。

*巨人真正的命门是背后的寄生体，只有击中寄生体才是有效攻击，对其身体攻击再多也是无用。



如果在游戏初期引发过解救被捕兽夹捉住的小狗的事件，则小狗就会在战斗中乱入，对牵制巨人起到一定的作用。

还有一种打法是花30000从商人处购得Rocket Launcher，一发即可结束战斗。此方法虽然会损失15000，但可以节省大量弹药和时间。

**墓地**

用Round Insignia打开教堂的门，爬上二楼，再利用吊灯跳到对面，依次转动转盘解开Color Light，（R2次、G3次、B1次）终于见到Ashley，听说你是老爸派来的，态度马上180度转变。刚要出教堂，邪教教主领人赶到，不能让美人有伤，赶快跳窗逃走。引爆炸弹推车，快速穿过墓地。

**第一个村庄——第二个村庄**

老规矩，扫荡！注意保护Ashley，小心地上的捕兽夹。

**小木屋**



正当Ashley和Luis吵嘴时村民开始围攻小木屋。一场经典的防御战。建议先把一楼的东西拿掉，再上楼收集弹药，然后背靠墙壁，面向楼梯准备开战。此战关键在于快，



如果第一时间上楼，村民就不会搭梯子从二楼进入，所以只要专心守住楼梯。坚持一段时间Luis会上楼协助守护，混战时不用担心误伤同伴，Luis的AI极高，想误伤都很难。手雷在此战能发挥极大的威力，事先备点存货。大约击毙40人，村民开始撤退，Ashley不知从哪儿蹦出，真会躲！

**分叉路：山谷或城寨**

**山谷**

此战的难点是穷追不舍的巨人，在狭窄的空间内与其缠斗绝非上策，应速速通过。摧毁被铁链缠绕的两扇木门，继续前进。山谷中有两间小木屋，入内可拿到Old Key和许多金钱、弹药。山谷尽头的门需要Old Key打开。

*小木屋如果被巨人撞毁，只能得到Old Key和少量的弹药。与斗技场相同。用Rocket Luncher可以秒杀巨人，击倒巨人可得15000。

财宝：山谷上方的绳索有Purple Gem。

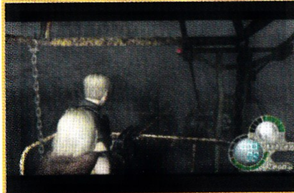
**城寨**

Ashley可以藏身在铁箱内，了却后顾之忧便可放心战斗。此关开始处有一辆炸药推车可以利用，跳下楼梯后引发村民对Leon的围攻情节，其中两位电锯大妈尤其疯狂！击毙二人后分别获得Camp Key和Ruby。场地中央的铁门需用Camp Key打开。

财宝：击倒电锯大妈可以拿到Ruby。

打碎小屋窗户的木条，在尽头可以拿到Red Gem。

**索道**



在缆车行进过程中准确轰击缆车内的村民及村民投出的飞斧。推荐使用Shutgun。

财宝：在岩洞顶层可以获得Yellow Catseye。

**仓库**

**Boss战——村长**

来到仓库，Leon只身进入，村长再次出现（也是最后一次），用QTE回避，然后村长变身正式开打。

Boss攻击方式：

第一形态：用伸出的触手进行缠绕，然后摔至地面。建议爬上二楼来回移动进行回避，再伺机还击，反复几次就可迫使Boss进行第二次变身。射击地上的油桶，其爆炸力可以对Boss造成巨大的伤害。

第二形态：没有了下半身，Boss会用背上的触手抓住横梁来回移动（长臂猿？），接近玩家后用手臂进行攻击。待Boss接近后用Shutgun可以将其击落在地，然后马上进行追讨，反复几次即可结束战斗。村长死后留下30000和False Eye，感觉村长变身后实力反而减弱。现在Boss都流行变身，谁让他赶时髦！



坐缆车返回，用False Eye打开VILLAGE大门。（表面上看起来如此“淳朴”的村庄，居然有“瞳孔识别”这么先进的设备！）刚走几步，迎面驶来一辆卡车，一看就知道不怀好意，用Rifle把司机解决了，卡车在路边撞毁。随后跑进城堡，拉起吊桥阻挡住追杀而来的村民。

## CASTLE

**入口——炮台**



没想到在入口迎接你的是商人！道具箱第二次更新，还犹豫什么？买！！！用Rifle解决控制投石车的教徒，或直接射击油桶。升起大炮，开炮炸开大门。注意尾随的教徒偷袭Ashley。

把Golden Sword和Platinum Sword对换即可开门。再次遇见Luis，Luis告诉Leon，他和Ashley体内的寄生体已经孵化，所以他们已经咳出血来。Lius本来已经拿到了可以用来治疗他们的血清，但不幸的是，他在来的路上给弄丢了。Lius再次折回头去寻找。Leon找到Castle Gate Key打开城门进入大厅。

财宝：屋后的宝箱藏有Gold Bangle。

**前厅**

Salazar登场，还带着两个护卫，这矮子大放厥词后离开。中央通道口升起一道刻有浮雕的墙壁挡住去路，在喷火双马边的壁画上取得Prison Key，用它进入监狱。

财宝：大厅对面的墙上有Green Gem。

**监狱**

**Boss战——叉子**

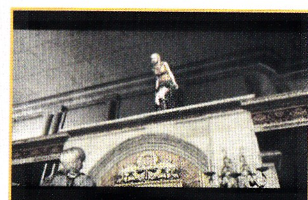
Boss攻击方式：



快速冲刺，然后疯狂挥舞双叉攻击，如果被连续击中则九死一生。以快速移动躲避之。

因为Boss的双眼被线缝合，一切行动判断全凭听觉，利用这个弱点很容易将其击败。先让Ashley在楼梯上待命，（老子一人足矣，带着女人就是麻烦！）先与Boss拉开距离，射击场地两边的挂钟，Boss会随声音方向作出冲刺攻击，待其露出背上的寄生体时用Rifle点射，与巨人相同，其命门也是后背的寄生体，不同的是叉子背后的寄生体不会缩入体内。叉子受创后会随枪声冲过来，放心，只要慢慢走开即可，切记不能跑，奔跑的声音会暴露自己的位置。感觉叉子不耐打，三、四枪即可搞定。战利品是15000，拉下牢房的开关可解除喷火双马机关。

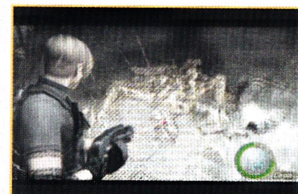
水上大殿一进大殿立刻遭到围攻，第一时间用Rifle击毙二楼的两个弩箭手，即刻带领Ashley到角落进行防御。此时出现手持木盾的敌人，用TMP连续扫射，击穿木盾并射杀教徒，或待其接近后先用Shutgun轰碎木盾，再歼之。击退邪教徒的两波攻势后进入下层的房间，与Ashley配合踩下机关，大殿中央会升起一个摇杆，再次击退邪教徒的进攻后，摇动摇杆使中间的楼梯升起，敌人又发起一轮攻势。此时让Ashley爬上三楼启动开关，在她启动两个开关的过程中，敌人兵分两路，分别对Leon和Ashley发起进攻，既要保护Ashley又要全身而退难度不小。待Ashley开启两个开关后，跳过水底升起的两座浮桥来到对岸。



**二道大厅**

进入大厅发生情节，Ashley误中机关被抓走。（终于卸下了包袱，相信所有的玩家都有同感吧！）此处的“商店”多了一种迷你射击游戏，根据成绩可以获得游戏中不同人物的瓶盖，非常有意思。

**下水道**



下水道里有一种会隐形的敌人，其隐形效果与“铁血战士”相似，仔细观察并不难发现。远距离时可用Rifle爆头，一旦短兵相接可用Shutgun连续轰杀。敌人死后会掉下特殊的宝石，有Green Eye、Red Eye、Blue Eye三种。转动控制室的Drainage Valae排走蓄水池的污水继续前进，最后通过巨斧机关即可走出下水道。

财宝：控制室的宝箱里有Butterfly Lamp。

**二道大厅**

走出下水道正是二道大厅的二楼，此刻楼下正在举行邪教仪式，居高临下用Rifle击毙为首的红衣教徒可从其身上获得llluminados Pendant，千万不要错过！

财宝：击毙红衣教徒获得llluminados Pendant。

二楼的宝箱里有Elegant Mask。

**前回廊**

一进门又碰到Salazar，这矮子怎么看怎么贱！击退邪教徒的一轮攻势，为首的红衣教徒非常狡诈，一旦被你瞄准马上开溜，与Leon上上下下捉迷藏，其身上带着Gallery Key，要想通过就必须得到它！

在此推荐一个小窍门：先在一楼用Rifle瞄他两枪，追至二楼红衣教徒会逃至一楼，此时不要走门，直接从二楼的缺口处跳到一楼，然后打开边门，你会发现红衣教徒正傻傻地站在你眼前，还想跑吗？马上用Shutgun将其击毙！如果让他逃到一楼大厅，等着Leon的将会是暴风雨般的子弹。

**画廊**

依次翻动油画即可开门（1、3、2、4）。

**后回廊**

先将围攻的邪教徒歼灭，再按动两个开关升起中间的高台，顺利从宝箱里拿到Goat Ornament。

**户外走廊**

击落喷水池上的乌鸦可以得到很多好东西。小屋的宝箱里可以拿到Broken Butterfly（左轮），这可是生化系列中威力仅次于火箭筒的强力武器！！！不过现在进不去，需要找到Ashley后再来。

财宝：放Broken Butterfly房间的宝箱里有Elegant Perfume Bottle。

**花园**

在两处喷泉可以获得两块Blue Moonstone，合并后可以打开花园边的铁门。被寄生体附体的猎狗会跃过树丛进行攻击，令人防不胜防，非常讨厌！



财宝：花园左下方的宝箱里藏有Red Gem。

**花园小屋**

刚进房间Ada尾随而至，看完一段武打片后Ada被Leon制服，但这个女人甚是狡猾，趁着烟雾逃之夭夭。

财宝：衣橱里有Mirror w / Pearls&Rubies。

**餐厅**

根据提示用Rifle射击油画上的酒瓶，铁栅栏打开。朝宝箱飞奔而去……

此战看似绝望，其实非常简单，不信？且听下文。答案就是一颗手雷，当叉子跳下铁笼的瞬间朝任意一扇铁门投掷手雷，既可炸开铁门，又能重创四周的敌人，从而赢得夺路而逃的时间！逃出铁笼，（我可不想当靶子！）跑到餐厅尽头，举起Rifle慢慢修理……有人说，我没手雷怎么办？别急，Shotgun总有吧，三枪即可轰开铁门，不过要快！叉子死后留给你15000，不客气，财黑了！

财宝：铁笼的宝箱里有Hourglass w/Gold Décor。

**展示厅**

战斗方面没有什么难度。扳动开关升起浮桥。下楼一看，好家伙！Rocket Launcher！发财了！！！东西虽好但装不下怎么办？没关系，好事成双，出门看见谁了？商人正在等你，道具箱接受终极改造，爽！！快回去拿Rocket Luncher。

**大厅**

虽然Luis拿到了解药，但被教主偷袭杀死，解药被教主夺回。正在向Luis的遗体默哀，听到一个久违了的声音，用Rifle射断困住Ashley的铁圈。刚要逃走教徒来袭，继续用Rifle掩护Ashley，小心别误伤了美人！

**图书馆**

现在开始控制Ashley行动，感觉象“钟楼”。摇动机关开门后快速通过，投掷油灯可以攻击敌人，（靠近油灯会出现Throw指令）三次即可解决。注：油灯会随时间不断再生。进入里屋，先后按动开关可以打开铁栅栏，得到Stone Tablet。来到一个有四个盔甲武士的房间，中间有一个类似华容道的机关。解法如下：

| | | |
|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |

如图，用9个数字代替拼图的9个格子，依次移动拼板6、3、2、5、4、7、8、9、6、5、2、1、4、7、8、5、6、9，最后在空格处使用Stone Tablet即可开门。拿到Salazar Family Insignia 和Serpent Ornament后马上按原路返回，途中注意躲避铠甲武士的攻击。进入兰色铁门的房间，在机关处使用Salazar Family Insignia开门，最后与Leon汇合。

坐缆车返回，用False Eye打开VILLAGE大门。刚走几步，迎面驶来一辆卡车，一看就知道不怀好意，用Rifle把司机解决了，卡车在路边撞毁。随后跑进城堡，拉起吊桥阻挡住追杀而来的村民。

财宝：拿到Salazar Family Insignia房间的宝箱里有Gold Bangle。

**岩浆大殿**

别急着走，先回户外走廊的小屋拿Broken Butterfly！让Ashley原地待命，进入岩浆大殿，用Rifle射杀控制火龙机关的敌人，注意拉开角度再瞄。在尽头拿到Lion Ornament后返回。

财宝：宝箱里有Illuminados Pendant。

**城堡后院**

先坐观光车回到前厅，在浮雕墙前使用Lion Ornament、Serpent Ornament、Goat Ornament，通道打开后再次乘坐观光车来到城堡后院。冤家路窄，又遇见Salazar，矮子启动机关后逃之夭夭，



射击天花板上的四个红点可以破除机关。与Ashley配合推动雕像开启通道继续前进，用Rifle击毙驾驶机关的教徒后来到酒窖取得Queen's Grail。通过有两排盔甲武士的走廊后来到一间大厅，取得King's Grail后分别闯出两批盔甲武士，小心躲避后用Shutgun反击，武士死后体内会钻出寄生体，用闪光手雷将其秒杀。在走廊尽头的国王与皇后像前分别使用King's Grail和Queen's Grail，最后进入一间圆形大殿。这里出现一种会飞行的敌人，感觉和下水道里的隐形敌人是同类，其死后也会留下同样的宝石。Ashley再次被抓走。（抓得好，又可以轻松了！）扳动开关，再朝铁链结合处补上两枪放下吊桥。

财宝：从走廊旁的雕像上射落Purple Gem。

酒窖的宝箱里有Elegant Chessboar。

圆形大殿外的宝箱里有Butterfly Lamp。

**钟楼**

眼睁睁看到Ashley被Salazar带走，追！冲到钟楼顶部扳动开关，转动浮桥，然后继续追击。

财宝：为首的教徒身上有Gold Bangle。

**礼拜堂**

一进门等着Leon的是两个叉子和一干教徒。此战有些难度，方法还是以游击战为主，老规矩，边“走”边打。两个叉子死后各留下15000。胜利后往里走，刚见到Ashley就中了Salazar的道，Leon施展从蝙蝠侠那儿学来的绝技，不但死里逃生，还差点把Salazar变成聋子。这下矮子恼羞成怒，派出“左护法”追杀Leon。

**陷阱底部**

没想到这儿也有商人，真会做生意！

财宝：调查尸体得到Crown。

**机房**

**Boss战——左护法**

Boss攻击方式：

正式现身前从天花板和地下进行攻击。用QTE躲避。

正式现身后快速追击攻击，攻击落空后会用尾部进行连续攻击。用QTE躲避。



用快如闪电来形容其行动速度实不为过。扳倒场地中的四个LN2钢瓶可以冰封Boss，（靠近钢瓶会出现Knock Over指令。）但只能暂时延缓其行动，借此机会可以夺路而逃。到控制室拉下开关启动电源后坚持四分钟，即可逃进电梯。

注：此战可以选择逃走或击倒Boss。如果选择后者颇有难度，且弹药消耗巨大，建议先将其冰封再以Rocket Launcher伺候。

财宝：击倒Boss后获得Crown Jewel。

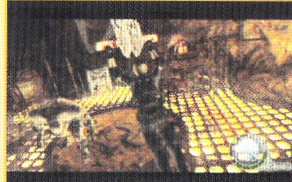
**矿坑**

先后扳动两次扳手可以拿到Dynamite，用它炸开挡路的巨石。

**Boss战——两个巨人**

Boss攻击方式：

同斗技场，只是少了“拔树”和“保龄球”。同时对付两个很麻烦，还是先解决一个。待巨人走到场地中央时，打开翻板使其落入岩浆。笔者经过多次试验发现，翻板只能使用一次且只能使一个巨人落下，



想一箭双雕似乎行不通。不管怎样，少了一个就轻松多了。利用高台上的滑索很容易与巨人拉开距离，对付方法和斗技场时相同，或直接用Rocket Launcher将其击毙。巨人死后留下15000的遗产。

注：当巨人落下岩浆后，打开的翻板不会立刻关闭，此时不要过于接近场地中央，否则会被岩浆中垂死挣扎的巨人拖下……

**地下溶洞**

一路盘旋而上，按动路边小山洞内的两个开关，机关启动后出口处的铁门被激光熔化。小心巨锤陷阱，不要忘记扳动中途的开关，最后调查石棺升上地面。消灭此处的敌人可以获得大量的宝石。

财宝：石棺上可获得Royal Insignia。

**废墟**

跳进小木屋摇动开关，打开地下岩洞的入口。

**地下岩洞**

在二楼拿到Key to the Mine开门。在尖刺天花板的房间如法炮制，射击四个红点即可破除机关，只是还要留意地上的蜘蛛。然后射击扳手启动滑车，途中杀死几批村民，建议退守最后一节车厢，终点处注意画面提示抓住对岸，一不小心须从头再来。取得Stone of Sacrifice后返回地面，在狮头铁门处使用Stone of Sacrifice就可乘坐升降机。



财宝：楼下石棺里有Staff of Royalty。

**大圣堂**

跳过巨大Salazar雕像的双手往返启动机关，重新架起浮桥。最后根据画面提示躲过Salazar雕像逃出大圣堂。

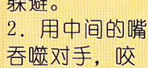
**塔楼**

一进门，“老朋友”Salazar已经恭候多时，给了他一个下马威后矮子逃上塔顶。在楼下用Rifle击毙控制滚筒机关的教徒，一路向上，推落升降机上的两个木箱，启动升降机。转过塔楼外侧，再次乘坐升降机。


《生化危机4》完美体验典藏

财宝：塔顶的宝箱里有Gold Bangle。

**Boss战——Salazar**



Boss攻击方式：

1. 用巨大的触手连续敲击。连续横向移动躲避。
2. 用中间的嘴吞噬对手，咬住即死！趁其出招前的准备动作时间较长，可以横向移动躲避。
3. 当Leon跳至楼时，连续放出蜘蛛进行攻击。蜘蛛攻击力不强，且极不耐打，可以轻易射杀。

终于可以和这矮子做个了断！（早就看他不顺眼！）Salazar和巨大植物合体后，其本体被两片类似叶子的物体包住，此时无法对其进行攻击，期间叶子会不间断地打开露出本体，但此过程非常短暂，应抓紧时间对本体进行打击！且只有攻击Salazar本体才是有效攻击，别浪费弹药。

相信许多玩家会采用在二楼不断移动来躲避Boss的触手和嘴的攻击，待本体露出后再用重武器作强力攻击的打法。可是一旦不慎被嘴咬住就会前功尽弃，风险很大。在此推荐一种打法供大家参考：战斗开始，马上跳下二楼，往左（或右）跑进场地两侧有梯子的掩体下，直至背靠墙，面向Boss开始等着弹药送上门来。因为藏身在此可以完全躲避Boss前两种攻击，只有蜘蛛才能攻击到Leon，待蜘蛛完全进入掩体靠近Leon时，再将其杀死，蜘蛛死后会有很高几率掉落弹药，其中不乏Shotgun Shells、Rifle Ammo，甚至非常稀有的Magnum Ammo都有，且几率不低，再加上三种手雷，不消多时道具箱就被琳琅满目的弹药所充斥。（简直就是军火库！矮子临死前总算干了件好事！）此时再用Rifle慢慢修理Boss，战斗将会变得异常轻松！Salazar的遗产有50000，这矮子浑身都是宝！

**此方法的优点：**

1. 安全，除蜘蛛外Boss的前两种攻击方式无用武之地，就算不慎遭蜘蛛攻击伤害也极小。要点是站立位置尽量靠墙。
2. 能够大量获得弹药，且蜘蛛死后弹药的出现地点就在身边，甚至不需移动就可以拿到。要点是等蜘蛛靠近再杀，越近越好。
3. 利用蜘蛛不耐打的特点，用轻武器即可杀之，甚至两发Handgun Ammo，付出极少，收获极大！
4. 狙击Boss的位置非常理想，命中率极高。唯一缺点：耗时较长。

## ISLAND

结果了Salazar后Leon上了Ada的“贼船”驶向ISLAND，半途果然再次被耍了。

**入口**

此地出现的敌人看似雇佣军，其中的重机枪手刹是厉害。转动屋顶的两面镜子打开大门。经过一番较量顺利进入二道大门。

财宝：引爆油桶炸开墙壁，在高台上的宝箱里拿到Golden Lynx。

**牢房**

把守这儿的敌人中有手持狼牙棒的大汉，非常耐打。

财宝：从公文箱里取得Red Stone of Faith。

**实验室**



依次按动开关（Blue 1次、Green 2次、Red 3次）即可开门。调查尸体得到Freezer Card Key。使用Freezer Card Key可以进入冷库，再将Freezer Card Key放入读卡器进行改写，得到Waste Disposal Card Key。按下开关打开冷藏柜得到Infrared Scope。此时出现一种拥有再生能力的敌人，普通攻击很难将其击毙，非常棘手，把刚得到的Infrared Scope配合Rifle就能看见其体内的红点，射击红点即可彻底将其消灭。（其背后还有一个红点，从正面看不到，只有先打断他一条腿使他趴倒在地才能看到。）来到关押Ashley的储藏室，杀死两名看守刚想救人，但无法打开房门，只能先找钥匙。击毙“仙人掌”得到Storage Room Card Key，回来救出Ashley后开始脱出。来到垃圾场，逃命要紧，也顾不得脏了，强行拉着Ashley跳下。沿途解决两只“仙人掌”，与Ashley配合推开铁箱来到控制室。此处敌人数量很多，注意保护Ashley，扳动开关三次用铁球撞开墙壁，露出后面的出口。再次与Ashley配合开门，注意等六盏红灯全亮后同步拉下扳手。由Ashley驾驶铲车强行突破，Leon负责掩护，注意狙击撞来的卡车，这次无需击毙驾驶员（也打不到），直接射击车头即可。

财宝：打碎记录房间的木箱得到Brass Pocket Watch。

**工厂**

一进工厂教主就“带”走了Ashley。（感觉象Vega的Psycho Power）没走多远就发觉周围暗藏杀机。（高手就是高手！）果然Krauser（小红帽）登场，双方上演了一场CQC大战，别光看，连续用QTE躲避！千钧一发之际Ada再次现身救了Leon。（得！又欠她一次情，看来这辈子也还不清了。）通过一条布满激光陷阱的走廊，来到一间密室，转过宝座，乘升降机到悬崖。

财宝：记录房间的公文箱里有Green Stone of Judgment。

密室的门框上方有Elegant Headdress。

**悬崖**

**Boss战——剪刀怪**

第一阶段：1. 从天花板实施偷袭。QTE躲避，否则重来。

2. 近身攻击，用强力武器攻击Boss上半身可将其击退。

战斗在一个由三节车厢构成的迷宫内进行，说是迷宫其实很简单，只要射击绿色开关即可开启闸门，再按下红色开关在时限内通过该区域。最后抓住吊钩爬上悬崖。

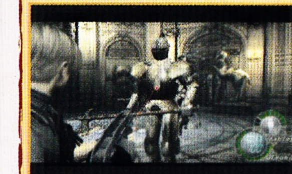
第二阶段：战斗前Boss变身。

（只能用恶心来形容）

1. 远距离时用“剪刀”攻击。拉开距离或快速横向移动躲避。
2. 先将对手打翻在地，再用“剪刀”肢解！还用说？逃得远远的！

Boss受创一定程度后再次变身，（还要恶心！）移动速度加快。

除以上两种外增加一种从地下突袭的攻击方式。QTE躲避。



利用场地进行迂回作战，山洞口的两道铁栅栏可以暂时阻碍Boss，但很快会被冲破。此战无特别之处，用强力武器对Boss头部连续攻击，很快就能结束战斗。Boss死后留下50000。

战斗结束后穿过帐篷下的地道来到遗迹。

财宝：帐篷下的地道里有Blue Stone of Treason。

**遗迹**

**Boss战——Krauser（小红帽）**

Boss攻击方式：

第一阶段：“小红帽”会在通往遗迹顶部的途中对Leon进行多次截击。

1. 远距离时发射榴弹弓箭。榴弹引爆前有短暂的时间可以进行躲避。
2. 中远距离时用机枪连续扫射。利用障碍物躲避，但障碍物会在机枪的连续攻击下毁坏。



3. 中远距离时投掷手雷攻击。用QTE躲避。
4. 用匕首近身肉搏。连续QTE躲避或待其近身后用强力武器轰击。
5. 转到Leon背后用匕首抹脖子。用QTE躲避。

在行进过程中本着能逃则逃，能不打就不打的原则，直至楼顶。推动雕像开启机关，小心机械守卫，用任何子弹都可以将其引爆。

第二阶段：在顶楼拿到Piece of the Holy Beast, Eagle 后"小红帽"变身，左臂变成巨大的锯齿镰刀，既可攻击又可作为盾牌，防御任何正面上段攻击！（赖！）。

1. 快速接近后用“镰刀”进行攻击。用QTE躲避。
2. 快速接近后用扫堂腿将Leon击倒再用“镰刀”攻击。用QTE躲避。

因为Boss的“镰刀”可以防御正面上段的所有攻击，唯一弱点是双腿不能防御。如攻击其腿部，Boss会有短暂硬直，此时“镰刀”位置会下垂，使其中门大开，抓住机会用强力武器进行攻击！或者用QTE躲过其近身攻击后马上还击。且此战有时间限制，所以要分秒必争！击倒Krauser 后得到Piece of the Holy Beast, Serpent 。跳下顶楼在壁画前使用Piece of the Holy Beast, Eagle、Piece of the Holy Beast, Serpent、Piece of the Holy Beast, Panther即可通过。

**基地**

借助直升机的掩护顺利冲入基地，小心机枪手的交叉火力，最后直升机被教主击毁……



走进大门Leon“毒性”发作，差点误杀Ada，幸好Ada及时让Leon“清醒”，（这女人够狠的！）然后扬长而去。进入基地内部，用从敌人身上得到的Emergency Lock Card Key开门。终于见到了Ashley，教主又出来捣乱，趁Ada拖延住教主，Leon拉起Ashley夺路而逃。经过手术室Leon与Ashley互相除去了体内的寄生体。

财宝：与Ada发生情节的房间有Pearl Pendant。


《生化危机4》完美体验典藏

**天台**

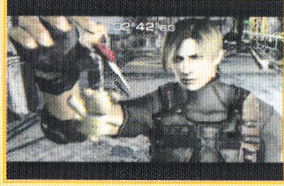
**最终战——教主**

登上天台，先救下Ada，然后和教主放手一搏！（当然，教主也要变身。）

Boss攻击方式：

1. 远距离时投掷钢筋进行攻击。QTE躲避。
2. 中远距离时大跳跃后从空中压下。快速移动进行躲避。
3. 近身时用四肢和尾部进行攻击。快速迂回躲避。

利用场地的两处机关，待Boss接近后用吊车下的钢筋进行攻击，击中后Boss会短时间倒地，此时接近后会出现Climb指令，可以跳上其头部用匕首刺Boss的眼睛，（射击Boss四肢关节处的眼睛也可以使其倒地。）如此反复发生情节，用Ada扔下的“爱的”火箭筒（买的火箭筒不行）给予Boss最后一击！作为最终Boss，其实力一般。（拜托，拿出点敬业精神！就这点实力怎么做老大？）



注：场地上有两处浮桥，绿灯时架起；红灯时断开，注意绿灯闪烁时用QTE抓住对岸。

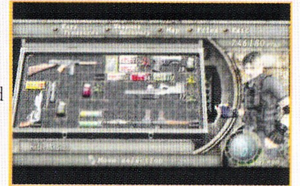
胜利后，Leon正想与Ada重续旧情，但还是被摆了一道。（容易受伤的男人！）

## 技巧心得

1. 虽然直接爆头是最有效的歼敌方式，但对于瞄准苦手的玩家来说有一定难度。在此提供一个小技巧以供参考：可先瞄准敌人躯体，再“找”其头部，这样比直接瞄头要容易得多。
2. 用Rifle爆头，寄生体出现的几率会很低。
3. 先将敌人击倒，再对其头部追讨，（手枪即可）可以迅速将其击毙，从而节省大量弹药。
4. 利用升级武器装弹数可以补满弹药的特点，骗取大量弹药。
5. 利用上下攀爬及跳跃过程中无敌的特点进行紧急躲避。
6. 对付后期出现的会不断再生的敌人，可以先重创其躯干，再用一颗燃烧手雷就可将其彻底消灭，免去了射击其体内红点的过程。



## 隐藏要素



游戏一周目没有难度选择，默认难度Normal。Load通关记录即可进行二周目，（难度同一周目。）二周目继承一周目的道具箱容量、金钱、道具、武器（包括升级、改造）以及体力上限，且二周目开始前可以选择着装，以及买卖武器。

### 通关奖励：

1. 新增Professional难度，敌人攻击力超强。
2. 新增Special着装，游戏开始前可以选择。注：如选择Special着装，商店将不会出售Tactical Vest（防弹衣）。
3. 二周目商店新增Matilda（三连发手枪），价格70000，Infinite Launcher（无限弹药火箭筒）价格1000000！
4. 新增Assignment Ada模式和The Mercenaries模式。



### Assignment Ada模式

操作Ada潜入ISLAND的实验室，通关条件是收集五个Plaga Samples并从指定地点脱出。Ada武器配备：Punisher、TMP、Rifle（Semi-Auto）。其中四个Plaga Samples散布于场地各处，最后一个必须击败变身后的Krauser得到。与Leon不同，Ada缺少Shotgun等迫击型武器，所以近身强攻型的Krauser对Ada而言简直是恶梦！

注：五个Plaga Samples会占据道具箱十格空间，对于道具箱空间本就狭小的Ada是个负担。

通关奖励：故事模式二周目商店新增商品Chicago Typewriter（无限弹药冲锋枪）价格1000000！

### The Mercenaries模式




限时生存模式，收集场地上的沙漏或杀死敌人可以延长时间，通关后根据所得积分给予星级评价。场地分为村庄、城堡、基地、水上城寨四关。初期只能使用Leon，任意一关获得四星评价即可使用此关的隐藏人物。

**场地和隐藏人物关系如下：**

村庄——Ada、城堡——Krauser、基地——Hunk、水上城寨——Wesker。

### 人物介绍：

**Leon**

武器配备：Blacktail、Riot Gun。

人物特性：各方面都很平均的万能型。

**Ada**

武器配备：Punisher、TMP 、Rifle（Semi-Auto）、3颗Incendiary Grenades。

人物特性：移动速度快，狙击杀伤力强。

**Hunk**

武器配备：TMP、3颗Hand Grenades。

人物特性：按A可以闪到敌人背后抹脖子。

**Krauser**

武器配备：弓箭、3颗Flash Grenades。

人物特性：弓箭杀伤力强，手臂变红后按X可以变身、按A可以使用必杀技、按B可以取消，效果是直线范围必杀！等手臂变红后方可再次使用。

**Wesker**

武器配备：Handgun、Killer7、 Rifle（Semi-Auto）、4颗Hand Grenades、3颗Flash Grenades

1颗Incendiary Grenades

人物特性：Killer7威力极强，接近敌人后按A可以使用推掌，除电锯王外的敌人必杀！

### 隐藏通关奖励：

五位角色的所有关卡都获得五星评价，在故事模式二周目可以获得强力武器Handcannon。




在剧情欣赏中，leon与Krauser以刀对决的那段没有加入字幕。这是因为DVD制作时，针对一段影像，按键响应和开关字幕不能同时存在。下面是该段剧情的对白译文：

**Krauser:** 好久不见，同志。

**Leon:** Krauser!

**Krauser:** 两年前我在事故中死亡。

**Leon:** 你也是参与绑架Ashley的一员?

**Krauser:** 你果然反应挺快的嘛，毕竟我们俩都深知对方老底。

**Leon:** 你到底想要什么?

**Krauser:** Saddler开发的样本，仅此而已。

**Leon:** 那就放了Ashley。

**Krauser:** 噢，我要利用她来赢取Saddler对我的信任，和你一样，我是美国人。

**Leon:** 所以你把她卷进来了?

**Krauser:** 一切都是为了安布雷拉

**Leon:** 安布雷拉?

**Krauser:** 差不多说漏嘴了，谈话结束，准备受死吧，同志。

# 点击《生化》的关键词

□ 文/IAMEVIL

**编者按：**

此文完成于《生化危机4》上市之前，作者仅仅凭借CAPCOM公布的试玩版对即将发售的《生化4》做出了大胆预测。这些预测并不是没有根基的空中楼阁，而是出自作者对生化全系列十分深入的研究。在《生化4》已经发售的今天，我们再来看看当初作者的大胆预测有多少成为现实。在知道答案的前提下看别人推测，似乎有种莫名的快感……

未深入接触过本系列的新玩家，也可以跟着作者的思路，重温一下《生化》系列的往日经典。

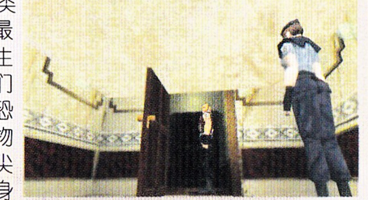
很少有一部游戏可以承受如此多的话题：它曾经初出茅庐便取得了数百万的销量，甚至引领了一种游戏类型的热潮；它带来了数量众多的衍生产品，并且被改编成电影登上了银幕；它标志着一家老牌厂商的成功转型，也和游戏业界的兴衰沉浮紧紧联系在一起。你知道我指的是什么——没错，生化（以下简称BH）系列，最经典的恐怖冒险类游戏之一。

从诞生的那一天开始，BH便受到了众多玩家的热爱。你肯定还记得当你第一次进入BH的世界时，那张缓缓转过来的苍白、腐烂的脸给你所带来的震撼；你肯定还记得，Leon为Ada之死而悲痛欲绝的情景；你也肯定还记得，Chris的刚毅，Claire的坚强，Jill的机智勇敢，Billy和Rebecca的患难真情；你甚至还记得，为了私欲而放弃人类之身的Wesker、追杀S.T.A.R.S.而不死不休的Nemesis、令人毛骨悚然头发倒竖的暴走丧尸……BH代表着电影化表现手法运用在游戏领域的成功例子，它塑造了数不清的经典场面和人物，为我们带来了数不清的乐趣、感动，当然还有颤栗。



随着系列最新作《生化危机4》的发售日逐渐临近，fans们翘首盼望的热切心情也与日俱增。为了满足一下大家先睹为快的欲望，Capcom公司在2004年的E3和TGS展会之际分别发布了英文和日文的体验版（除了语言差别之外，两个版本在其他方面大致相同）。然而在这段时间极其有限的体验版中，我们只能窥见BH4的冰山一角。BH4的世界到底会是什么样子的？回顾以往的历代作品也许能够帮助我们回答这个问题。下面就让我们抓住系列中的几个关键词，来对BH4作一番分析和猜测吧！

## 关键词：恐惧——代表作『生化危机』



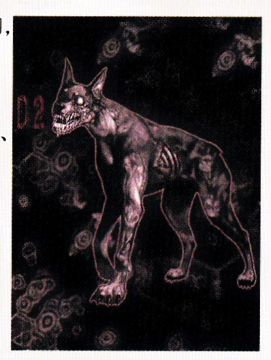
人类肯定是最奇特的生物：人们会因为恐怖的事物而失声尖叫、全身发抖、魂不守舍，然而恐怖类型的电影、游戏却仍然让人趋之若鹜。游戏制作者将BH定位为Survival Horror类型的游戏，对死亡的恐惧和对生存的渴求构成了这个游戏的主题。

在BH之前，恐怖冒险类游戏并不罕见。例如《第七访客》、《钟楼》等等，都是其中较为知名的作品。但是这一类的游戏大多采用文字式的冒险方式，在表达上不够直观，玩家和游戏之间缺乏互动。换一句话说，他们是把“小说”这种文学形式转嫁到了游戏平台之上。而BH则提供了一种全新体验。制作人三上真司说过，恐怖电影《Dawn of Dead》曾经为他的创作提供了灵感，很显然，他又将电影的表现手法运用到了游戏之中。借助次世代主机的表现机能，BH构筑了一个三维立体空间，由玩家来亲手操作游戏中人物的行动、战斗，并且结合大量电影式的分镜头和剧情动画，使得玩家产生了身临其境的感觉，从这个意义上讲，BH系列创造了“互动式恐怖电影”的概念，并且很快



将它发展成熟，无愧为一部里程碑式的作品。

好莱坞的恐怖电影拍摄者们早就证明了：“封闭空间”、“孤立无援”和“未知的事物”都是产生恐惧的重要因素。BH就充分利用了这些原则。在剧情的安排下，游戏的主角被置于一栋封闭的古旧别墅之中，互相之间隔离开来，并且不得不面对从未了解过的生物：恐怖的生化丧尸。虽然以现在的目光看来初代BH的画面实在粗糙不堪，但是在恐怖气氛的营造方面它却堪称经典。当玩家惴惴不安的在血迹斑斑的走廊上行进，心中正揣测着等待自己的命运时，两只僵尸犬随着巨响破窗而入，相信每一个人都会吓得全身一颤。游戏的流程很好地掌握了张弛之道：“逃脱”的曙光总是在前方若隐若现，而当玩家似乎抓住一丝希望时，又总会有一种更强大、更恐怖的敌人来阻挠玩家的步伐。玩家的心情在不断的希望与绝望之中交替，完全融入到了游戏剧情之中。音效同样居功至伟，阴森的背景音乐和丧尸低沉的嘶叫似乎增添了无形之中的重压，让玩家透不过气来。



BH是开创性的，贯穿系列始终的剧情主线和基础世界观以及道具系统、双主角的游戏方式、隐藏服装、奖励武器，甚至一些传统的谜题设计思路，都在这部作品中得以确立。之后的数部作品基本上都没有脱离初代所构建的范围。然而，在上升为“经典”的同时，BH的恐怖制造手法也渐渐为大家所熟知。Umbrella公司的内幕一步一步的浮出水面，失去了它原本神秘的色彩；丧尸的面容似乎都变得“可爱”起来，行动迟缓、智力低下的它们无法再对玩家造成什么威胁，反而沦落成为了强大火力下的活靶。正如前面所说的，恐惧是BH的主题，如果失去了这一点要素，那么BH的魅力也就大打折扣。所以在如何在BH4中实现新的突破，是游戏制作者急需解决的问题。



从近期的一些情报资料中，大家已经知道，BH4的故事发生在欧洲某个偏僻的村落，而主角Leon这一次要面对的敌人不再是（至少不仅仅是）丧尸。在试玩版中让我们感到吃惊的第一件事情是场景变为了较为开阔的野外，可以探索的范围较之以前大大增加了，敌人是粗看起来与常人无异的村民，他们可以使用语言交谈，并且很明显的具有一定的智能，而不是像丧尸那样仅仅凭借本能来活动。他们在攻击主角的时候会互相呼应，也会使用武器来攻击，甚至还会投掷武器，包括燃烧瓶。他们的行动稍微慢于常人，但是仍然比以往出现过的丧尸要灵活的多，开门进屋、上下楼梯都不在话下，视力范围也比丧尸更大。但是至少有一点他们与丧尸是相同的：那就是他们都以致主角于死地为目的。想要保护你自己，只有依赖手中的枪了。

如果说在试玩版中我们体验到的“紧张感”仍然扣人心弦的话，那么也毋庸讳言，开放的场景和类似于普通人的敌人让“恐惧感”大打折扣。试玩版看起来更像是一部动作片而不是恐怖片。不过在试玩版中隐藏真相、释放“烟雾”是厂商的一贯做法，Capcom不可能轻率的放弃在历代作品中构建完善的主体剧情。通过以往的一些资料得知，BH4中涉及到某生化武器研究基地的内幕，我们有理由相信这一次生化兵器依然是威胁主角的最大敌人。不过在体验版中望远镜这种道具的设置倒是颇为出乎我们的意料，因为望远镜意味着经常会出现开阔的场景，难道BH就此脱离室内的区域了？此外，在这次的试玩版中还增加了“木箱”的设置。破坏场景中的木箱、木桶（今后也许会出现其他的容器），就能得到一些补给装备。不过这个设置令人生疑，难道仅仅是为了存放物品吗？似乎有点多此一举。这让我们不由得猜想，如果当你打开一个木箱的时候，某种恐怖的生物一跃而出……

在试玩版的最后，正在围攻Leon的村民听到了一阵神秘的钟声，便放下武器集合到了一栋屋子中。这些人到底是谁？钟声是怎么回事？谁在背后操纵这一切呢？这些都还是谜，



□《生化危机4》完美体验典藏

等待我们在BH4中解开。或许，关于这一切的“未知”，才是恐惧的最大来源。

## 关键词：爱情—— 代表作『生化危机2』



“爱”是一个包容万物的字眼。无论是在文学、影视还是在游戏领域，我们总可以发现它的身影。即使是在BH这样一款以恐怖刺激为主题的游戏中，世界同样需要爱来维系。你可以说它廉价，你可以说它老套，甚至可以说它无聊、肉麻，但是你绝对无法否认它存在的意义——因为无论世界多么残酷，人们总需要一些温情的东西。

爱不仅仅是狭义的，无论是Chris对Claire的兄妹之爱，抑或Barry对Jill的同事之爱，还是Steve对Claire的青葱之爱，这些组成了一幅幅动人的图画。在整个BH系列中，对爱刻画最深的也许就是BH2了。Claire执著的寻找哥哥，为此出生入死也在所不辞。而关怀爱护Sherry的剧情，更加体现了她善良而富有爱心的个性。这里要感谢一下配音演员，当Claire重新找到失散的Sherry时，我们可以从她的话语中提到真挚的关怀和如释重负的喜悦。也有的人说，Leon对Ada的爱经不起推敲。但其实在那样的环境中两颗心走到一起，何尝又不是最正常的反应呢？身为一个间谍，Ada不由自主的向Leon举起了枪，但是在Leon的正气面前，在自己心中的愧疚煎熬之下，她终于选择了正确的道路。当Ada从桥上坠下的时候，你是否也听见了Leon心碎的声音。如果换成是你，会不会和Leon一样满腔怒火，发誓要消灭罪恶的源头：Umbrella公司和他们所研制的病毒呢？

Capcom让Leon再次出现在BH4之中，仅仅是利用知名人物的号召力吗？时隔六年，Leon想必已经变得更加成熟、冷静。我们也可以猜想得到，在这六年中他一定受到了严格的磨练，成为了能够独当一面的男子汉。但是我们更加可以相信，在成熟的外表之下，Leon的内心仍然炽热如火。这一次无论有什么样的险阻等待着，他也一定可以保护自己所热爱的人。

## 关键词：动作—— 代表作『生化危机3』

BH的一大魅力在于：在这场“恐怖电影”中，你不仅仅要作为一个观众来观看，更要作为主角来主演，你与屏幕上的人物息息相关，是杀出重围笑到最后还是出现几个血淋淋的大字“You Died!!”，完全由你一手操控。在这款Survival Horror的游戏中，如何掌握动作性和难度的平衡也是重要的课题之一。生涩的操作固然不能令玩家满意，但如果难度过于低下同样也体现不出“求生存”的主题。

在动作性方面，《生化危机3》是系列中很有特色的一部。首先，它并没有一味通过增加敌人数量、减少弹药补给数目来提升难度，而是设置了一个无比强大的敌人：拥有不死之身的追迹者。由Tyrant改造而来的追迹者惟一



的信念就是追踪并杀死所有S.T.A.R.S.的成员，真可谓如蛆附髓，不死不休。在整个游戏流程中，它会不断地出现对你进行骚扰，一定令你有芒刺在背的感觉。其次，“紧急回避”系统也是极富创意的设计，在敌人攻击的一瞬间躲避，成败只有一线之隔。当然你也可以采用稳妥的方法，用枪弹来解决敌人；也可以善用回避，即使面对追迹者也可以泰然处之——这就是动作游戏天尊Capcom在制作上的高明之处。不由得想到，日后在《鬼武者》中大受好评的“一闪”系统，或许就是脱胎于此吧！

BH4的改变是显而易见的，最直接的表现就是视角方式的改变。在以往的BH中，镜头不随人物移动而变化，只根据场景的切换而随之改变，这在最早或许是因为主机机能的限制所决定，但是却在历代作品中保留了下来，即使是在采用3D背景画面的《生化危机 代号维罗尼卡》中，镜头也并非完全自由的。而这一次则采用完全3D化的追尾视角，镜头保持在主角的后方，并且跟随主角的运动实时变化，在官方网站上将其称之为“类第一人称视角模式”。虽然这种方式已经在众多游戏中采用，将其称之为“革命性的变化”或许有些夸张，不过对于BH系列的老玩家来说，这是操作方式上一次不折不扣的颠覆。这样做的好处显而易见：增加临场感和真实感。玩家可以自由的调整视角来观察周围的世界，使它显得更为逼真。而与此同时玩家也失去了“眼观四路”的权力，只能像现实世界中一样看到面前的事物。采取这种设置，也就必然增加了战斗的难度，



当敌人从后方或侧面攻击时，玩家难以及时发现。所以比起传统的操作方式来，更需要玩家有机敏的反应和灵活的操作，动作性大大增强。当然，缺点也是难以避免的，在游戏中操作一个人物毕竟不如你自己日常生活中那样随心所欲，无论是转身、调整视角还是观察周围的情况，都会有一些麻烦。不过，这些麻烦和一个更加真实的3D世界相比，孰轻孰重就不言而喻了。我想，如果给你一个选择的机会，你还是会毫不犹豫的选择新的操作方式吧！另外要顺便提到的是，由于视野的限制，声音就变得更加重要起来。当遭到敌人围攻的时候，就得利用听觉来判断周围的形势。所以，想要更好地体验BH4所带来的感觉，一定要有一套不错的音响设备才行啊！

在互动性方面，第一个能让你感觉到的明显例子，是敌人遭到攻击时的反应。在BH4中玩家需要手动瞄准，而当你瞄准敌人的不同部位开枪时，他们会有截然不同的表现。如果射击肩部，敌人会痛苦地（？）侧过身子；如果射击腹部，敌人会弯下腰；射击腿部还能使他们步伐变慢。说到这里，肯定有些玩家会打起了如意算盘：直接射击头部又会如何？在BH系列中“爆头”可是一件非常爽快的事情！不过遗憾的是，即使瞄准头部，仍然只有一定几率能将敌人直接杀死，否则的话手枪的威力就过于夸张了。



另外有一个细节一定能引起你的注意：如果你正好击中敌人投掷出来的镰刀、匕首等物品的话，就能把它们击落！这显然是一个了不起的细节——虽然实际意义有限（不能指望在实战中保持这么准的枪法），但无疑体现了Capcom认真的制作态度。

此外，Leon现在可以很灵活的跳过窗户。关于这一点可以想象出一些有意思的用途：例如在战斗时，从布满敌人的房间里跳出来，然后从窗口塞进去一颗手榴弹……我们还可以看到Leon做出推倒梯子阻止敌人爬上之类的动作，希望在正式的游戏中这一类与场景互动的情形可以更为多见，并且结合到游戏之中，带给我们更大的乐趣。




还必须提到的是，主角的道具栏变大了。虽然在试玩版中并没有出现占据道具栏数格的重型武器，所以我们还不能确定具体的携带量。但是根据一般的常识来判断，即使考虑到以上的因素，主角仍然能够携带比以往更多的武器装备。一次携带更多的装备，而不必经常到道具存放点进行补给，这是否意味着主角的持续作战能力增强了呢？当枪里面的子弹即将打光时，还可以按下R+B键直接装弹，不必进入菜单中组合，这也是一个非常人性化的设定。

从以上几点可以看出，BH4提出了一种新的游戏方式，完全改变了一贯以来的传统玩法。动作性的大幅度提高是确定无疑的事情。尤其是在hard难度下（体验版二周目便会出现难度选择），敌人的AI和攻击能力都有提高，更需要玩家与他们斗智斗勇。Capcom在动作游戏制作方面的实力是毋庸置疑的，仅仅从这一方面讲，BH4也绝对值得期待！

## 关键词：人物—— 代表作『生化危机-代号维罗尼卡』

《生化危机 代号维罗尼卡》（以下简称BHCV）是作为二代的外传开发的。与其“外传”的身份相符，它具有很多与众不同的特色：它是系列中惟一一部采用3D画面背景的作品（当然要排除尚未发售的BH4和射击版等衍生作品），也是至今为止在故事时间线上最靠后的一作。更重要的是，它是公认剧情最完整、对人物刻画最细腻、更是很多玩家心目中最优秀的一作。

首先必须承认的是，如果仅仅从游戏系统方面来讲，BHCV并无太多新意，传统的两段式流程，


《生化危机4》完美体验典藏

# BIOHAZARD KEYWORDS




两位主角的剧情基本上互不影响(除了道具可以共享之外),小刀的威力被夸张地加强了,而且还有“无伤害挣脱”的设定,使得本作的难度不高。或许是为了做一些平衡,在本作中出现了不少可能造成即死、直接Game Over的机关或者战斗,这反而让人有一点稍嫌草率的感觉,BHCV之所以能获得较高的评价,主要的原因在于它拥有一段颇为完整、合理的剧情,以及通过剧情所刻画出来的几个极为生动的人物。

BHCV的故事承接BH2,讲述Claire为了寻找哥哥Chris而潜入Umbrella公司,却不幸被捕,送到了一个孤岛上关押。在游戏中登场的几个人物无一不是个性鲜明,活灵活现。Claire保持着“一定要找到哥哥的信念”,坚强的面对各种敌人,在我们心中留下了不可磨灭的印象。男主角Steve的形象也可圈可点,游戏制作者并没有把他塑造成又一个英雄形象,而是为他增添了不少人性的弱点。他骄傲、爱出风头、有些玩世不恭,而内心却又有脆弱的一面。



当他亲手击毙已经变为丧尸的父亲时几乎崩溃,但是为了救助Claire却又重新振作起来。他对Claire的感情或许有一半是少年的朦胧爱意,另外一半是危难之中两人同舟共济的环境所致,无论如何他是一个勇敢善良并且可以信赖的朋友。直到被植入了病毒化为怪物,他仍然用最后残存的理智救下了Claire。在屏幕上Claire为Steve泪如雨下时,你是否也有一丝感动呢?

至于BHCV中的几个反角,同样值得浓墨重彩的书写。Wesker从一代开始便扮演最大的反派,无时无刻不与S.T.A.R.S.针锋相对。尤其是他和Chris之间的恩怨,牵动众多玩家的心魄。或许是觉得最初一个版本的BHCV中对Wesker的刻画还不够深刻,在之后的“完全版”中,所增加的剧情几乎全部与他有关。无论是殴打Claire的片段,还是在正面与Alexia交手之后冷笑着离去,都入木三分的表现了一个阴险、冷酷、为达目的不择手段的形象。不愧是人气最高的反面角色!



Alfred和Alexia这一对变态兄妹也颇为传神。Alfred固然狡诈、恶毒、令人生厌,但是当他最后死在Alexia的怀中时,你可以相信他是满足而且安详的。Alexia怀抱着Alfred的尸体悠然歌唱,歌声似乎不带任何感情却又让人不寒而栗。这几个角色都没有走入公式化的套路,而是极力从各个层次展现他们的内心世界,即使作为一部影视作品也称得上合格,让人不得不佩服制作人的功力。

BH4的剧情目前已知的十分有限:总统的女儿Ashley遭到不明原因的绑架,而Leon就接受了任务要将她救出。目前已经确定身份的登场人物也就是这两位。众所周知,BH系列一贯采用双主角系统,那么Ashley会是本作的女主角吗?以笔者个人猜测这种可能性很小。从她的家庭背景来看,让这样一个千金小姐拿起枪来与恐怖的敌人作战是难以想象的。其次,女主角人选的悬念不可能过早曝光。Ashley所扮演的角色极有可能类似于BH1中的Rebecca、BH2中的Sherry那样的次要人物。至于Leon,他已经完全从当年那个菜鸟警察成长为一个具有成熟魅力的男子汉了,曾经在BH2中与Ada上演生离死别的他这一次又会有什么遭遇呢?当然,这就带来了关于BH4的另一个猜想,相信很多玩家也都会有同样的疑问:Ada将会登场吗?我们知道Ada其实没有死,如果她与Leon在BH4中重逢,那结局将是悲剧还是喜剧呢?现在看来Capcom是打定主意把盖子捂得紧紧地,不到最后一刻不肯揭开了。不过以BH系列对人物“再利用”的传统看来(各个主要人物大都登场过不只一次),既然留下了伏笔,肯定不会就此放过。不但Ada,就连在BHCV中同样被Wesker带走的Steve,也大可以期待呢……





## 关键词:画面—— 代表作『生化危机重制版』



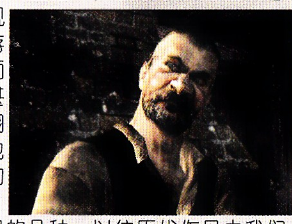

BH重制版是Capcom投身NGC主机阵营的一道厚礼,也可以看作对自身的经典作品的一种致敬。抛开主机战略的成败不谈,从玩家的方面来看,重制版绝对是一款不可多得的极品之作。Capcom拿出了120%的诚意来重制这个游戏,仅仅沿用了初代的剧情主线和基本的场景设置,但是流程攻略方面的改变则在70%以上。任何一个BH的老玩家在玩过重制版之后,都会得出“这是一个全新的经典游戏”的结论。

与流程方面的改变相比,更大的改变在于游戏的画面表现。其实自从诞生之日起,BH就一直走在画面技术的前列。初代的三维世界,二代的精美CG和生动的人物,一直到BHCV在DC主机上的惊艳,都是玩家们永远珍藏的记忆。然而技术的发展可谓一日千里,当年的画面在如今看起来已经显得无比粗糙。为了让BH能更符合NGC超大作的身份,这款重制版所体现出来的超高素质足可以让所有的玩家惊呼。屏幕上角色的头发、衣服纤维都清晰可见,给人无与伦比的质感和逼真感觉。Jill的曼妙身材在屏幕上显得如此凸凹有致,相信当你得到那套短裙背心的隐藏服装之后一定也为之疯狂!BH系列另一个意义上的“主角”——丧尸们当然也没放过这个大出风头的机会,对它们的细节刻画显得更加恶心和恐怖,仅仅是在屏幕上看到它们走过来你都会头皮发麻。回头看看当初那张仅仅用几个红白色块构成的“脸”,实在让人有恍若隔世的感觉。虽然在重制版中仍然使用静态CG背景,而不是传闻的3D动态画面,但是制作者对光影效果的处理令人叫绝。在极其逼真的光影投射之下,尽管是静态背景也似乎有了生命。当你操纵角色行走在阴森的大厅,周围两盏昏暗的壁灯无力地散发着光线;又或者穿行在狭窄的走廊,从两边的窗缝里透过一点月光,那种氛围是难以用语言形容的。这款重制版的画面素质是如此出色,以至时隔不久BHO发售之后,竟遭了不小的批评之声。其实BHO即使是作为一款大作来评价,其画面水平也不应低估。怎奈有重制版珠玉在前,“曾经沧海难为水”的感慨也是难以避免的吧!




正因为有重制版的绝佳表现,当传出BH4将正式使用全3D动态背景时,质疑之声也随之而来。全3D的世界固然更为真实,然而如何在有限的机能条件下做到这一切呢?难道要以牺牲画面素质为代价吗?在怀着惴惴不安的心情体验过试玩版之后,相信所有的BH fans都马上可以欢呼了:即使从目前还处于开发中的画面来看,BH4也无疑是本系列之中——甚至是所有的游戏之中——最棒的一个。3D的背景画面看起来完全不输于在重制版里的静态CG。当你操纵Leon在村庄中行走,无论是附近古旧的砖房还是远处稀疏的草木,都能够让你如临其境。你可以尝试在草丛中走过,细细咀嚼一下那种静态背景永远不可能带给你的惬意感受;或者观察一下墙边的角落,看到那里有几只小虫子爬过……更重要的是,你面前的不再是一张死板的“壁画”,你可以随自己的意愿从各个角度观察它!在实际游戏中,敌人的面目清晰可辨,甚至连表情都栩栩如生。不过这也带来一个小小的问题:敌人的造型毕竟只有有限的几种,以往历代作品中我们看到的都是丧尸腐烂的面容,所以千人(尸)一面也不会觉得有什么奇怪——当然也不会有人愿意去仔细的观察比较丧尸的脸。而在BH4中当你连续看到好几个长得一模一样的“大叔”时,就难免会觉得不太对劲了。Capcom会不会在正式版本中做出一些细微的调整呢?例如随机搭配服饰的颜色和发型等等细节,那样即使两个敌人面貌相同,看起来也会顺眼多了。





除此之外,我们还可以发现一些比较严重

的bug。例如Leon在翻越窗户的时候腿会穿墙而过，当Leon和敌人撞到一起时两人的肢体有时居然会互相透过。如果你试着用匕首向墙壁砍去，也不会有任何反应——在游戏程序中墙壁仍然没有参与物体碰撞的运算。当然，在3D世界中物体的互相作用确实是一个很难解决而且几乎无法避免的课题，我们虽然不能指望BH4把一切都做到完美，但至少别让破绽之处这么明显吧！

## 关键词：谜题—— 代表作『生化危机』系列

作为一个冒险类游戏，谜题是重要的组成部分之一。像BH中的“生老病死”油画，BH2中的双人协作输入密码，BHCV中的“肉酱石板”等等这些都是让我们记忆犹新的谜题。我们当然不希望BH变成一个纯粹以射击为乐趣的动作游戏，所以BH4的谜题设计思路也是大家所渴望了解的。遗憾的是这也是体验版中完全没有涉及到的一个部分。




传统的冒险类游戏谜题大致可分为两类：一种是搜寻道具相关的，或者概括为“找钥匙”；另一种是文字相关的，从谜面的文字（或者数字）提示来推断结果。在BH这样具有动作要素的冒险类游戏中，当然也设计了一些动作相关的谜题机关，例如上面所提到的“肉酱石板”。第一种谜题正在受到越来越多的诟病，被讽刺为“从A点拿东西跑到B点，然后在B点打开开关进入C点，最后从C点找到钥匙打开A点的门……”。确实，如果一味依靠来回跑路的手段延长游戏时间，很容易引起玩家的不满。然而BH系列较为写实的世界观基调，又决定了它在谜题设计上不可能如同《塞尔达传说》等等架空世界的游戏一样无拘无束、异想天开，也不可能像《寂静岭》之类的神秘游戏一样过于隐晦。解决之道在哪里呢？其实BH自身已经给出了一条答案，那就是双主角系统。最早在初代BH中，Capcom就使用了双主角系统，并且一直延续下来。在最早，两位主角的作用基本上只是区分难度。两个主角的流程大同小异，而且互不干涉。到了BH2，双主角系统的魅力得到了第一次充分展示：充满创意的“表?里”关卡设置，当选用不同的角色时流程都会大相径庭，而且根据使用两个角色先后顺序的不同也会影响流程变化，在不增加场景的前提下将游戏时间延长到四倍之多。更有意思的是，两位主角的流程还会相互影响，例如Claire在某处如果没有拿走某件装备的话，在使用Leon进行游戏时就可以拿到那件装备，反之就无法获取了。在游戏的最后，还有一处需要两人协力才能打开的门。



不过，BH2中的这种设计在更大程度上是为了提升游戏耐玩度而考虑，两位主角之间的互动性仍然不够充足。那一道需要两人协力打开的门其实也无关痛痒，里面只有一把威力平平的冲锋枪而已，只能算是一点“附加”的小乐趣，接下来的BH3几乎是单主角路线，所谓的“男主角”Carlos说白了只是一个跑龙套的而已。BHCV则是两个主角先后登场，互不相关。直到BH0，Capcom才做出了新的突破。两位主角一同行动，并且可以随时自由切换，玩家控制其中之一，而另一个交由电脑AI来控制。仅仅是在战斗中，这种设计就表现了它的亮点所在。Billy体力较强，能够承受打击，所以一般都是冲锋在前；Rebecca人小体弱，但是较为灵活，而且拥有配制药品的能力。当两人同时对敌时，控制哪一个也颇有学问：电脑控制的Billy攻击性较强，会积极射击附近的敌人，在遭到围攻的情况下把他交给电脑控制可以迅速的消灭敌人；而Rebecca则不会主动开火，除非Billy



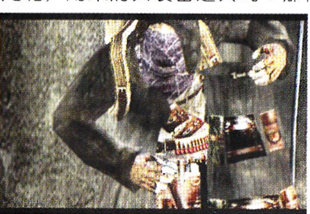


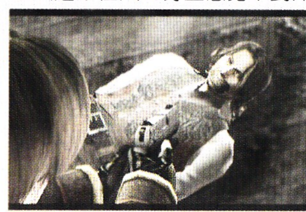

攻击某个目标，她才会提供火力支援，如果把她交给电脑控制可以有效的节约弹药。在解谜方面，双主角系统更是妙用无穷。由于某些地方的机关会使得两个人暂时分开，那么两人分别选择哪一条路线就需要一些战术考虑，否则的话让Rebecca陷入敌人的包围之中就大大不妙了。又或者两人各有能力方面的缺陷，Rebecca的力气不足以拉动一些机关，Billy没法穿过狭窄的通道……通过这些手段，游戏制作者有效地控制了两个主角的切换使用，玩家必须根据实际情况来选择控制的角色并灵活运用他们各自的能力，乐趣大为上升。

从某种意义上来讲，我们可以把BH0看成BH4的一块试验田。有了BH0的尝试，Capcom一定可以将双主角系统更加发扬光大。当然，这并不表示BH4一定要采用与BH0同样的“切换”系统，最关键的是增加两位主角之间的互动。在动作冒险类游戏已经流行开来的今日，BH也完全可以从其他游戏中借鉴一些成功的经验。大胆猜测一下，BH4中仍然会出现两个主角一同行动的部分，而不仅仅是交替互换。谜题的解法也很可能会有不只一种，例如其中一个主角的行动会影响到另外一个主角的分支路线。

## 关键词：已知与未知 代表作『生化危机4』

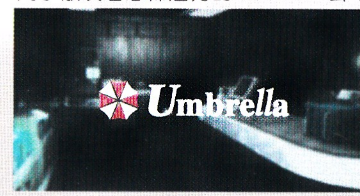
写完这些文字再回头看看，越来越觉得体验版中所透露出来的信息实在是少之又少。除了上面已经分析过的之外，我们还可以在试玩版中看到一些从来没有过的新东西。例如金钱，从场景中和敌人身上捡到的金钱到底是作何用处呢，用来购买装备道具吗？那似乎不符合BH系列的一贯设定。而且在生化4的设定里，疯狂的民众，疯狂的世界，在这样一个境遇里又能和谁交易呢。难道是期望其中某个“富有”的村民仍然保有理智，还是系统会设置一台类似自动贩卖机的东西。猜想到这里，突然想到那个目前仍然是身份不明的颓废男，其发长及肩、“唏嘘”的拉碴胡子，外加那颇有些萎靡不振的眼神儿，这一切的一切都使人在之前的猜想中觉得他是一个掌握着幕后真相的与Leon对立的反面人物。当然这些推想目前仍然不会被推翻，甚至还是很有可能，但从这次TGS上放映的影像来看，竟然有他与Leon背靠背被绑在一起的画面，而且两个人还颇有些“同是天涯沦落人”的感觉在那里聊天，其后还有他们俩与Ashley在一起的画面，总之从这个怪人的身上感觉不到太多邪气。那这里就有一个“瞎猜”了：难道他可以贩卖道具和武器给Leon？（自己为自己的这个猜想汗一下）其实仔细想一想，BH系列此前还真是相当“纯粹”的作品：在包含动作类的游戏纷纷与其它类型（尤其是RPG类）“联姻”的今天，生化系列里仍然是基本没有任何譬如“升级”、“育成”之类的要素，所以生化4顺应潮流做出一些包含成长或策略方面的变化是完全有可能的。





但其实这个钱的作用有一点已经是明确的了——会参与通关成绩结算。在体验版中如果能拿到30000以上的金钱就能获得一把新武器。具体就是一把冲锋枪，不过可惜只限于Normal难度下使用。而我们也发现这一次Leon拥有了近身搏斗的技能：可以用脚把附近的敌人踢飞。而这一设置的具体效能如何，还需要在更加强大的敌人身上测试。小小一个A键，配合不同的环境特征就可以对应不同的动作，多变而又不失于繁复，操作上仍然很简便，无疑这就是本作的一个前进性的变革。还有就是像在村庄Leon会碰到一只被捕兽夹夹住的小狗，这仅仅是个噱头吗？可以设想一下在正式版里救与不救那只狗应该会对应一些隐藏要素或者分支剧情。

至于我们急切盼望想知道然而在体验版中根本没有涉及到的部分，就更多了。进一步的剧情？更关键的人物？也许不等到正式发售的那一天，谁都无法解答这些问题。新作世界观真的就此彻底与之前的故事说拜拜了吗？黑暗邪恶到几乎散发着恐怖魅力的Umbrella公司真的就这样在几句旁白中就被“蒸发抹消”了吗？要真是这样未免也太儿





《生化危机4》完美体验典藏

戏了，在BHCV里那些苦心完善的世界观和故事构架岂不是基本都付之东流。另外一个问题还想再强调一下就是，系列中论戏份绝对谈不上一线角色，但的确给当年无数玩家心中留下了无法磨灭的印象的Ada Wong——身上始终萦绕着一丝淡淡哀伤的Ada，她到底在这次的作品会不会再出现？相信很多人在看到Leon再次以主角登场时的另一个反应就是——也许终于可以再遇见Ada了，哪怕只是一面。我们期待，那也许会出现的令我们深深感动的一幕。

从96年至今，BH已经走过了8年，现在已经到了求新求变的关头。BH4的表现如何，也许会决定这个系列就此沦落还是焕发第二次青春。不过，在已知的几个方面，例如画面素质，例如全新的操作方式，都足以让所有的fans满意。既然如此，何不相信Capcom会将其他的部分也做得同样尽善尽美呢?BH系列的生父三上真司先生在谈到BH4的时候曾经夸张地说：“不要被吓得尿裤子哦！”那么，就让我们拭目以待，看看BH4究竟能够带给我们什么样的震撼吧！

## 生化系列怪物图鉴




武装生存者

生化危机0

代号维罗尼卡







《生化危机4》完美体验典藏



## 『BIOHAZARD 0』SOUND

INDEX CD-A

01 advertize/广告
02 ZERO/零
03 狂気の底へ/通往狂暴深处
04 焦燥/焦躁
05 centipede/蜈蚣
06 SAVE REB/拯救叛军士兵
07 氷解/谜团揭开
08 檻部屋にて/牢房内
09 lament ～成功/挽歌 ～成功
10 安息/安息
11 LEECHMAN-2/水蛭男-2
12 P-TYRANT02/P-暴君 02
13 ZERO ver.2/零 ver.2
14 マカースとの対峙/与马卡斯的对峙
15 ESCAPE/逃离
16 END-ROLL/职员表
17 RESULT/结果
18 BEGINNING/开端

### — Liner Notes by 講本一朗 —

如何按照以往生化系列的路线和方向，来表现出本作“zero”的特性，这是制作中最费精力的事。

对于此命题，我们给出的答案是，主要的音乐并不是集中在主人公上，而是在游戏中最具象征性的敌人身上

反复强调“马卡斯”的存在，我们围绕着这样的主题进行作曲。确立了敌人的存在之后，主人公的形象也就更鲜明了。

主题旋律等一些重要乐曲中，总是被马卡斯的阴影所笼罩。

其中，有3首非常关键的乐曲，在重要的场景中一定会加入。主题旋律「ZERO」、马卡斯之歌、以及马卡斯神奇地操控水蛭时的音乐，均大量使用了小提琴的特殊奏法。这种使用特殊奏法的方式在其他游戏中很少有听过。在曲目解说中对此有详细叙述。系列中熟悉的存盘房间、机关钢琴等乐曲中，加入了和系列前几作相同的音乐要素。

之前我总认为音效与音乐之间扯不上什么关系，但是在生化系列中它们俩的关系是如此密切，在游戏舞台里，有些音乐甚至称不上曲子，而更像由音响效果所构成。连绵不绝的特殊背景音，配上玩家操控人物走路发出的脚步声，形成了一种节奏，恐惧感由此倍增。各种音效会给音乐带来不同的感觉。为了给玩家造成这种身临其境的错觉，我们通过大量使用背景音乐和音响效果合成的方法来作曲。当音乐响起时，不会给玩家带来美妙的感觉，反而是油然而生的恐怖感。

希望通过音乐与音效间的平衡，来营造一个恐怖的氛围。

这次在制作原声大碟期间，尝试了一下好久没碰的「Biohazard 0」……「水蛭男，恐怖啊～」

### 【曲目解说】

**Track.02: ZERO**

小提琴和钢琴构成的主题旋律。这首乐曲表现出了背叛安布雷拉的马卡斯所长心中的憎恨与悲哀，作曲阶段时，我将这首曲子设成简单的旋律。然而越是简单的旋律，制作时越是困难。在制作了多个版本之后，最后终于决定采用这个旋律，颇费一番周折。

**Track.16: END-ROLL**

以主题旋律为主轴，运用其他曲子的乐节加以修饰、最后制作而成的乐曲。在这首乐曲中，我还执意加入了个人爱好的私藏音乐。

（講本一朗）

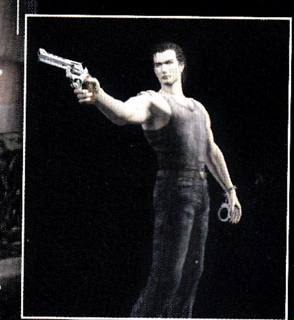
**Track.10: 安息**

存盘房间的背景音乐。弹尽粮绝的绝望之时，不经意间来到存盘点，此时这首曲子便在耳边响起……如果当时你长吁一口气，并希望这首曲子能与你长相为伴，那么对作曲者来说，是最大的幸福（笑）。

**Track.09: lanment ～成功**

也许有人说这首乐曲似曾相识，但是……明明就是我原创的嘛。言归正传，在接到“演奏动作参考用影像”的拍摄请求时，我只好拜托同事高木君替我参加（本人虽然担任作曲工作，但钢琴却是苦手……）

（衣笠理洋）







## 『BIOHAZARD 1』SOUND

INDEX CD-A

19 Nightmare/梦魇
20 Prologue/开场
21 Terror-3/恐怖-3
22 Save Theme/存盘主题
23 Vacant Room/空室
24 Sacrifice/牺牲
25 Neptune/鲨鱼怪
26 Vines of Wrath/愤怒的蔓藤
27 Tyrant-1/暴君-1
28 Countdown/倒计时
29 Epilogue/终场
30 Ending Credits/结尾职员表

### — Liner Notes by 内山修作 —

「biohazard」之音乐

「行走于其间的恐怖」，这是游戏发售时的广告语。

自游戏开发开始，游戏的总体概念大部分被「恐怖」这个字眼所牢牢占据。其音乐自然要围绕“如何烘托恐怖气氛”这一主题做文章。表现恐怖的音乐手法有很多种，本作中，要让玩家全身心投入到biohazard的世界当中，作为音乐，就要营造出一个“置身其中而无法脱离”的恐怖氛围。尤其是背景音乐之类的旋律不能过于张扬，这样清晰的脚步声、衣服摩擦声便可以让玩家处处感觉到敌人的存在。

既然是重制版，除了对原作品的继承之外，还必须引入一些新的要素，这也是重要的主题之一。

每当想起“既然游戏画面如此精美，那么我也要制作出同样不逊色的音乐”，压力便会相当大。因此在制作过程中，不时会有直冒冷汗的恐惧感。虽然是基于原作音乐而制作，但为了配合影像，往往要做出很大改变，有时候甚至会对音乐进行重新制作。即便如此，玩过原作的玩家在听过新作的音乐之后，应该仍然会有似曾相识的感觉吧。到那个时候，再把原作翻出来进行一番比较，倒也十分有趣。

在实际制作过程中，还有些非常深刻的记忆留存在脑海中。刚开始这个项目时，因为相信程序员的话「能够使用CD音质流播放哦」，编写了包含大量要素的曲子。就在即将结束的几个月前，当被告之「由于诸多原因，决定变更为内部音源！」的时候，顿时目瞪口呆。结果，为了能在数MB的空间内收录2～3首曲子而拼命修改，至今仍留下酸楚的回忆。那个时候，由于误操作还将整个硬盘格式化，真是到了欲哭无泪的地步……

虽然「biohazard」汇集着无数的痛苦回忆，但它的故事、系统、画面、音效及音乐结合在一起，成为我心目中最棒的恐怖游戏。倘若听这张CD的时候，能唤起你曾经对生化的回忆，从而再次拿起手柄，那我就十分满足了。

### 【曲目解说】

**Track.19: Nightmare**

虽然是最一开始演示部分的短曲，但是已经能很好地烘托出恐怖的气氛，本人比较满意。当初还打算使用以拨弦键琴为主奏的另一首曲子，但被认为过于悲凄寂凉而未被采用。

**Track.20: Prologue**

开场动画的音乐，其中的几个部分由两个人分别编写。为了制造恐怖气氛，动画本身的演出气氛就非常压抑，那就使得音乐不能过于喧哗。我认为在约瑟夫被丧尸犬噬食时的那种压抑，为游戏营造出一个很好的气氛。为了让这种气氛更有些味道，我还在音乐里插入了效果音。

**Track.21: Terror-3**

写出这首曲子真的十分费劲。被僵尸攻击时为了烘托出恐怖气氛，该加入什么样的音乐呢？「听过恐怖电影里遭到袭击时，太鼓咚咚咚响起的声音吧？那种声音怎么样？」后来接受导演的建议，便开始写样曲。样曲写出来后得到的却都是些「嗯～太鼓声响起，相扑比赛开始啦。」「很有日本的节日气氛哦」之类的不佳评价。怎么会和“血”的感觉差这么多？无论如何都摆脱不了和风气息。经过一番斟酌，决定和导演一起进行音乐制作，好不容易才交出一份满意答卷。其中的艰辛至今仍不曾忘却。此后，一提起这首曲子，便会触痛心中“生化音乐=太鼓”的创伤，（笑）

**Track.22: Save Theme**

存盘房间的音乐。在原作里便对这首曲目青睐有加，所以如今在脑中仍存有一些印象。这首音乐为了让玩家初次进入房间听到后能松了一口气而制作的。这种并不恐怖的曲子写起来就比较轻松了。

**Track.30: Ending Credits**

这首曲子表达了我对所有工作人员的心情：「你们辛苦了！」。如今一听这首曲子，就会回忆起当时种种，别有一番感受。

（内山修作）

## 『BIOHAZARD 2』SOUND

INDEX　CD-A



### Liner Notes by 上田雅美

我是担任「BIOHAZARD 2」音乐制作的上田雅美，在制作过程中留下许多回忆。当时尽管我资历尚浅，但被委以首席作曲家的重任，心中既惊喜不已，又感到重任在肩，定要全力以赴创作音乐。

一星期回家取一次换洗衣物的那些日子里……就这样制作持续了好几个月。「何时才能结束？总该有结束的时候吧？」有时候会这么琢磨。

只有在吃饭或是深夜和同事一起去便利店购物的时候才会感到快乐。
自进公司起，也因此胖了10公斤。现在正在减肥，但再也回不到当年的体重了。嗯！还差三公斤，加油！

「BIOHAZARD 1」的时候，曾经协助创作过一些曲子。当时我对「BIOHAZARD 1」的音乐怎么都无法接受。

我感觉作为音乐来听简直不能忍受，难以理解其中涵义。直到如今才真正体会到，那就是真正的恐怖音乐。

以生存恐怖为主题进行宣传的「BIOHAZARD 2」动作感十足，与其说是B级恐怖，更像是一部主流大片。
在恐怖和主流两者并存的情况下，创作出符合它们特征的独特音乐，这就是我希望这次音乐所能达到的境界。

虽然这早已是当今普遍使用的手段，但对当时的游戏音乐来说，管弦乐器和电子合组合不能不说是一种全新尝试。

这样一来，就与「BIOHAZARD 1」的音乐大相径庭了。如今再听当时创作的音乐，感觉略显粗犷，但是作为「BIOHAZARD 2」的音乐来说，我已经十分满足了。

「BIOHAZARD」系列中，我最喜欢的就是本作。尤其是游戏结尾脱出时的紧张感，为此读取最终存档体验过好多遍。
听这张CD的时候，倘若你能沉浸在当时的游戏情景之中，那便是我的荣幸。




### 【曲目解说】

**Track.33: Raccoon City**

到达浣熊镇后所播放的音乐。刚开始被要求表现「僵尸正在迫近的情形」，所以就创作了一首具有高张力的曲子，但听起来却非常滑稽。后来又写了这首曲子给别人听，神谷导演当即指出「就是这种感觉！」。这首曲子并不是在描写僵尸，而是着重刻画当时街道上的情形，曲调中带有凄凉悲壮的感觉。

**Track 35: Secure Place**

虽然曲子非常短但是我很满意。
「BIOHAZARD 1」里存盘房间的音乐非常出色，如何能做到更胜一筹，使得我很头疼。由于前作是竖琴，本作我就只能使用钢琴作为演奏，这首曲子由此诞生。

**Track 41: Credit Line of Whole Staff**

这首曲子给我留下的印象最深。当时的状况是：第二天就要去录音了，曲子却还没有完成。到清晨为止，伴奏和桥梁音乐都创作出来了，主旋律却迟迟想不出来。这时候就决定让吉它手自己考虑主旋律！而且我相信吉它应该能奏出比较好的旋律。一大早，在没有旋律的情况下把曲子拿给神谷导演看，结果OK，于是就去录音……

电吉它的录制过程是难以想象的顺利，当时的感动至今难忘。一段段美妙的旋律接踵而至，也让我领教到工作室乐手的厉害之处。

当初这首曲子是准备使用淡出效果的，最后结果还是决定让乐曲戛然而止以达到更好效果。
（上田雅美）

## 『BIOHAZARD 3』SOUND

INDEX　CD-B



### Liner Notes by 上田雅美

我是担任「BIOHAZARD 3」音乐制作的上田雅美。

前面说到在「BIOHAZARD 2」经历了很多痛苦，而本作的音乐制作变得顺利的多。

有了二代的音乐制作作基础，理所当然会轻松一些，但在游戏的序盘上还是花了不少心思。

在本作中，会出现一个对主角穷追不舍的追踪者。对于他该使用什么背景音乐让我很困惑。「BIOHAZARD 2」中「G之主题」被用在和G相关的重要场景中。虽然演出效果不错，但却过于戏剧化。虽然随着生化的不断进化，它的背景音乐也应该越来越优秀。但创作出来的音乐却谈不上什么旋律。在摸索中，我偶然想到「主题音乐未必就一定要有旋律」。于是，我围绕追踪者的背景音乐，创作出各式各样的曲子。在所有和追踪者相关的背景音乐中，使用大致相同的乐器音，然后再决定主题音乐的节奏，就可以在各种背景音乐中通用了。

关于其它的背景音乐，我主要把心思花在主人公所处环境的气氛描写上，并采用针对舞台创作音乐的方式。

为了和追踪者的背景音乐有对比，我使用了比较安静的、带有电影音乐风格的曲调。



### 【曲目解说】

**Track 01: The Last Escape**

在曲子的结尾处，主题旋律的节奏迅速出现。这个节奏本来应该出现两次，但因为太长的缘故，所以没有采用。

**Track 04: Free from Fear**

在生化系列中占很重份量的存盘点音乐，这次的曲子是由前田君所作。这首曲子用管弦乐演奏之后更为出色。

**Track 07: From Relief to Terror**

伪结尾（？）的剧情音乐。充满着紧张的气氛。青山导演对后半段曲调十分满意，并拜托我一定要创作BOSS战音乐。唔……的确，如果作为BOSS战音乐的话，也很有激情哦……

**Track 09: Unfortunate Event**

虽然曲调很悲怆，但是仍然感觉得到主题旋律的存在。

**Track 10: Staffs & Credits**

一直在创作风格灰暗的曲子，总想加入些抒情调的音乐。在作这首曲子的时候，心境也变得清朗起来。职员表的音乐未必就是最后所创作的音乐，但每当这首曲子响起时，其他工作人员就会和我说：「到结局了，工作应该结束了吧」（笑）
（上田雅美）



## 『BIOHAZARD CV』SOUND

**INDEX　　CD-B**

15 The Movie/动画
16 Prologue/开场
17 Opening: Claire Version
　/开场：克莱尔篇
18 Throw Into Despair/陷入绝望
19 The Theme Of Tyrant 3: Ver.B
　/暴君主题 3: Ver.B
20 Midnight Sun/午夜的太阳
21 The Ending Of The Beginning
　/开端的结束
22 The Opening: Chris Version
　/开场：克里斯篇
23 To Antarctica/前往南极
24 Murderous Eyes/凶恶的眼神
25 The Theme Of Alexia Type 1
　/阿莱克西雅第1形态主题
26 Silence Of The Air/沉默的空气
27 The Code Is Veronica/代号：维罗尼卡
28 Awesome Powers/可怕的力量
29 Velocity/迅速撤离
30 End Credits (Complete Version)
　/职员表（完整版）

### — Liner Notes by 三浦健 —

大家好，我是担任「-CODE:Veronica-完全版」音乐制作的三浦健。

由于是5年前进行的制作，所以对当时的记忆已经有些模糊，就让我像僵尸般细细搜寻一下当时的记忆吧（笑）

当时「-CODE:Veronica-」的创作思路就是继承「BIOHAZARD 2」的风格，并用电影化的手法来制作音乐。

因此音乐基本是使用管弦乐器来演奏的。和以前的生化系列不同的是，这作包含众多剧情演出，各章节之间泾渭分明。要用音乐很好地表现出克莱尔、斯蒂夫、克里斯、威斯卡、阿尔福莱德以及阿莱克西雅他们各自的感情，制作就在这种思路下进行，直到初版「-CODE:Veronica-」（即DC版）的完成。后来又决定制作DC和PS2的完全版，地狱生活从此开始（笑）。特别是PS2版的移植工作真是够呛，因为开发时间很紧，能在那么短时间内完成，实属不易。靠着全体工作人员团结合作，永不妥协的精神，我们终于化不可能为可能。通过这个项目，我也变得更加成熟。

这张CD所收录的曲子，是本人不揣冒昧从游戏中选取的。这也是3位作曲家的努力结晶，在此表示由衷感谢。

### 【曲目解说】

**Track 15: The Movie**
广告动画用曲目。维罗尼卡内容概述。

**Track 16: Prologue**
给人的印象就是「一切即将发生」。

**Track 17: Opening: Claire Version**
超级英雄——克莱尔登场。

**Track 18: Throw Into Despair**
克莱尔与罗德里哥首次会面时的音乐。表现出克莱尔的不安情绪。

**Track 19: The Theme Of Tyrant 3: Ver.B**
暴君的主题旋律。节选了「BIOHAZARD 2」暴君战音乐的一部分。

**Track 20: Midnight Sun**
史蒂夫心怦怦直跳、望着克莱尔的睡颜时的背景音乐。青春的表现哦。

**Track 21: The Ending Of The Beginning**
阿莱克西雅复活。克莱尔与史蒂夫的命运究竟如何……

**Track 22: The Opening: Chris Version**
克里斯登场。真的是很健壮啊。

**Track 23: To Antarctica**
音乐表现出克里斯救助克莱尔心切的心情。

**Track 24: Murderous Eyes**
阿莱克西雅变成杀人魔鬼的模样……

**Track 25: The Theme Of Alexia Type 1**
阿莱克西雅VS克里斯 第一回合。阿莱克西雅的破坏力真是惊人啊！

**Track 26: Silence Of The Air**
很好地表现出克莱尔悲愤心情的曲子。

**Track 27: The Code Is Veronica**
最终战即在眼前，高潮就要来临。

**Track 28: Awesome Powers**
大敌当前，克里斯面对拥有超强破坏力的威斯卡……

**Track 29: Velocity**
从南极基地脱出，克里斯与克莱尔的命运究竟……

**Track 30: End Credits (Complete Version)**
「-CODE:Veronica-完全版」的曲目，按照故事的发展顺序以混合曲的形式演奏。





## 『BIOHAZARD 4』SOUND

**INDEX　　CD-B**

31 End of Umbrella/安布雷拉的终结
32 The Drive ～First Contact
　/驾车 ～第一次接触
33 Save Theme/存盘主题
34 Krauser/克劳撒
35 Back-Up/后援
36 Final Battle/最终之战
37 Horizon/地平线
38 Sorrow (Ending Credits)
　/悲鸣曲（职员表）

### — Liner Notes by 千本木操 —

彻底改换新貌的「biohazard 4」。「敌人不再是僵尸」、「主观视点」是变化特别大的两点。

因此，背景音乐和音效也被要求制作成与以往生化系列完全不同的风格。

本作中的未知敌人不同于慢条斯理、粘糊糊的僵尸，背景音乐所要表现的东西也因此大相径庭。

走进一间房子，开始播放音乐，房子里面有敌人出现，以前的背景音乐大多是以场所为主体。而在本作里，我想要突出敌人的表现，所以采取背景音乐只有在被敌人发现时才会响起的形式。这个建议在最开始的村庄中试验后，得到「这样好像还不错」的评价，于是暂且被采纳。直到最后才真正决定使用这种奏响音乐的方法。结果，不但玩家的心情更集中在敌人身上，还能适当地在紧张与放松之间的调节气氛。

如以往一样，要求音乐制作在「恐怖感」上做文章。然而当看到游戏画面……和普通人没什么区别的敌人正大摇大摆地向你袭来，而且还是在白天！在这种情形下，以往的恐怖音乐显然已经不合适……

既不传统也不现代的恐怖音乐。在弥漫着古老的泥土气息的村庄中，有着异样气氛的恐怖音乐。到底会是怎么样的音乐呢？

最后我和导演商量下来，决定使用电子合成乐来表现乡村间的恐怖感。

游戏中，风雨之类的环境音设定很好地烘托出场景的气氛，但在这张原声CD中没有收录。所以我希望玩家在「biohazard 4」的世界里行走时，能侧耳倾听这些细微而又重要的声音，说不定还会有新的发现。



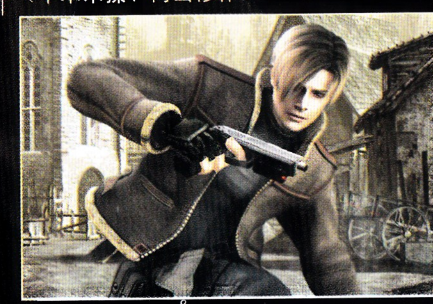
### 【曲目解说】

**Track 31: End of Umbrella**
安布雷拉突然倒闭，令人震惊。该使用怎样风格的曲调？以什么曲子为参考？我和导演说起这件事，导演第一反应就是曲子应该表现出「哇～这也太夸张了吧！」的感觉。于是曲子就变成现在这种风格：「高度关注！安布雷拉帝国崩溃！」

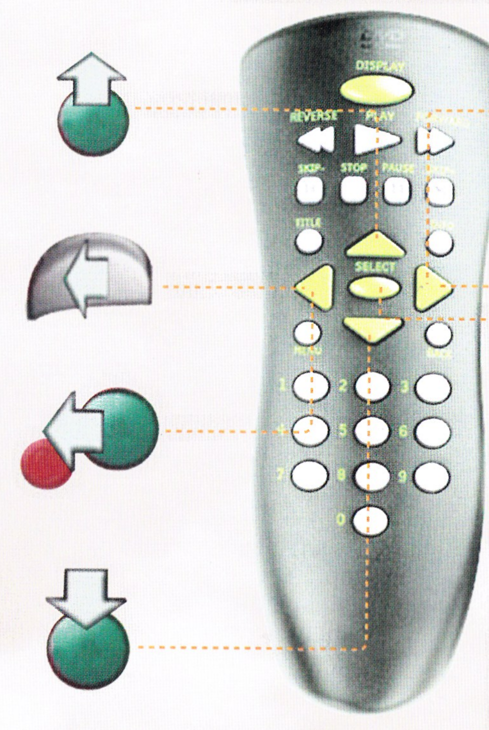
**Track 34: Krauser**
和克劳撒战斗的音乐，在曲调方面可能和生化2、3两代的风格比较类似。

**Track 36: Final Battle**
和最终BOSS萨德拉战斗的音乐。但由于之前已经创作了相同类型的萨拉扎战斗音乐，所以没有任何灵感而苦不堪言。经历了无数次推倒重来，最后才完成的苦心之作。虽然是在制作期结束前赶出来的，但我自认为这首音乐能很好表现出当时的紧张氛围。没想到千本木小姐居然说该曲的前奏和某时代剧很像……唉，人生啊，果真是苦痛多于欢笑～

**Track 38: Sorrow (Ending Credits)**
描绘里昂最初造访的村庄里的村民是由于什么原因变成GANADO（凶猛的兽类）。音乐由「平和时期的村庄」「萨拉扎的侵袭」「GANADO的悲惨遭遇」三部分构成，创作的时候很费精力。不过，如此阴暗色彩的职员表动画也是前所未有的吧……
（千本木操、内山修作）



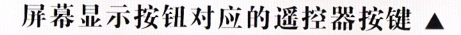
# 互动DVD操作说明









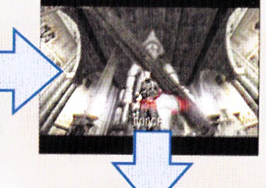



注意：
1、在观看互动剧情的过程当中，只有屏幕上出现以上7种提示之一时，才接受指令输入。若在没有以上按键提示的地方输入指令，有可能导致游戏无法过关。
2、输入指令后的响应时间与DVD播放机的读盘速度有关，如果你的DVD机读盘速度过慢，可尝试使用电脑的DVD光驱配合POWERDVD、WINDVD等软件播放，会获得极为理想的响应速度，且可使用键盘上的方向键（对应遥控器方向键）和回车键（对应确定键）进行操作。

屏幕显示按钮对应的遥控器按键 ▲

## QTE操作示例

在屏幕上出现提示按钮的时间内用DVD遥控器输入指令“左”



屏幕上的提示按钮发生变化，继根据提示输入指令“右”

成功

输入成功后，该QTE单元完成

失败



失败后，选择Yes，继续尝试此QTE，选择No，返回DVD主菜单

*QTE（Quick Time Events ）指快速响应事件，该定义最早在SEGA游戏《莎木》中首次出现。



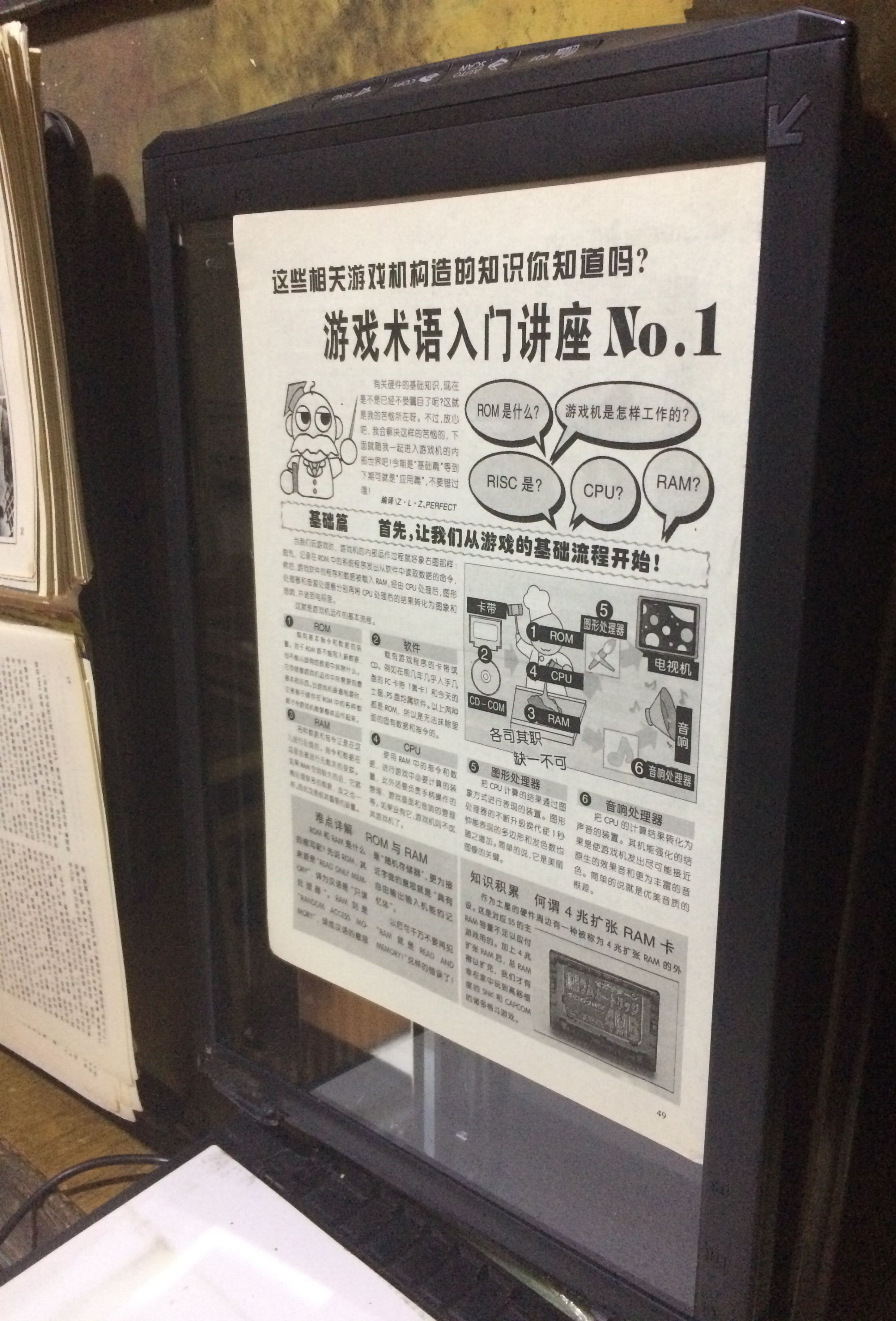
统筹：LuLu
字幕：朱奕臣
视频剪辑：周昭晖、刘成
版面设计：Leon
包装设计：丁咏
翻译：Zenki

制作 Studio 5 Shanghai，
2005.03


GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



特别感谢
敖厂长
佛爷
柴可
青蛙河边跳
dhx
陆尼卡
刘屿
姚晓岚
曹越
黄河
黄健
海星
骑士
本·拉风
Katana
于善洋
方形仙人球



## 这些相关游戏机构造的知识你知道吗？

# 游戏术语入门讲座 No.1

有关硬件的基础知识，现在是不是已经不受困目了呢？这就是我的苦恼所在呀。不过，放心吧，我会解决这样的苦恼的，下面就随我一起进入游戏机的内部世界吧！今期是"基础篇"等到下期可就是"应用篇"，不要错过哦！

编译\Z·L·Z、PERFECT



## 基础篇　首先，让我们从游戏的基础流程开始！

当我们玩游戏时，游戏机的内部运作过程就好象右图那样：首先，记录在ROM中的系统程序发出从软件中读取数据的命令，然后，游戏软件的程序和数据被载入RAM，经由CPU处理后，图形处理器和音源处理器分别再将CPU处理后的结果转化为图象和音响，并送到电视里。

这就是游戏机运作的基本流程。



### ① ROM

载有基本指令和数据的装置。对于ROM既不能写入新数据，也不能从固有的数据中抹除什么。它存储着游戏机运作中所需要的最基本的东西。当游戏机接通电源时，正是基于储存在ROM中的各种数据才令游戏机能够整体运作起来。

### ② 软件

载有游戏程序的卡带或CD。例如在前几年几乎人手几盘的FC卡带（黄卡）和今天的土星、PS盘均属软件。以上两种都是ROM，所以是无法抹除里面的固有数据和指令的。

### ③ RAM

各种数据和指令正是在这儿进行处理的。指令和数据在这里会被进行无数次的变换。如果RAM空间够大的话，它就能处理较多的数据，反之也一样，由此足见其重要的地位。

### ④ CPU

使用RAM中的指令和数据，进行游戏中必要计算的装置，此外还要负责手柄操作的管理、游戏画面和音响的管理等。如果没有它，游戏机则不成其游戏机了。

### ⑤ 图形处理器

把CPU计算的结果通过图象方式进行表现的装置。图形处理器的不断升级换代使1秒钟能表现的多边形和发色数也随之增加。简单的说，它是美丽图像的关键。

### ⑥ 音响处理器

把CPU的计算结果转化为声音的装置。其机能强化的结果是使游戏机发出尽可能接近原生的效果音和更为丰富的音色。简单的说就是优美音质的根源。

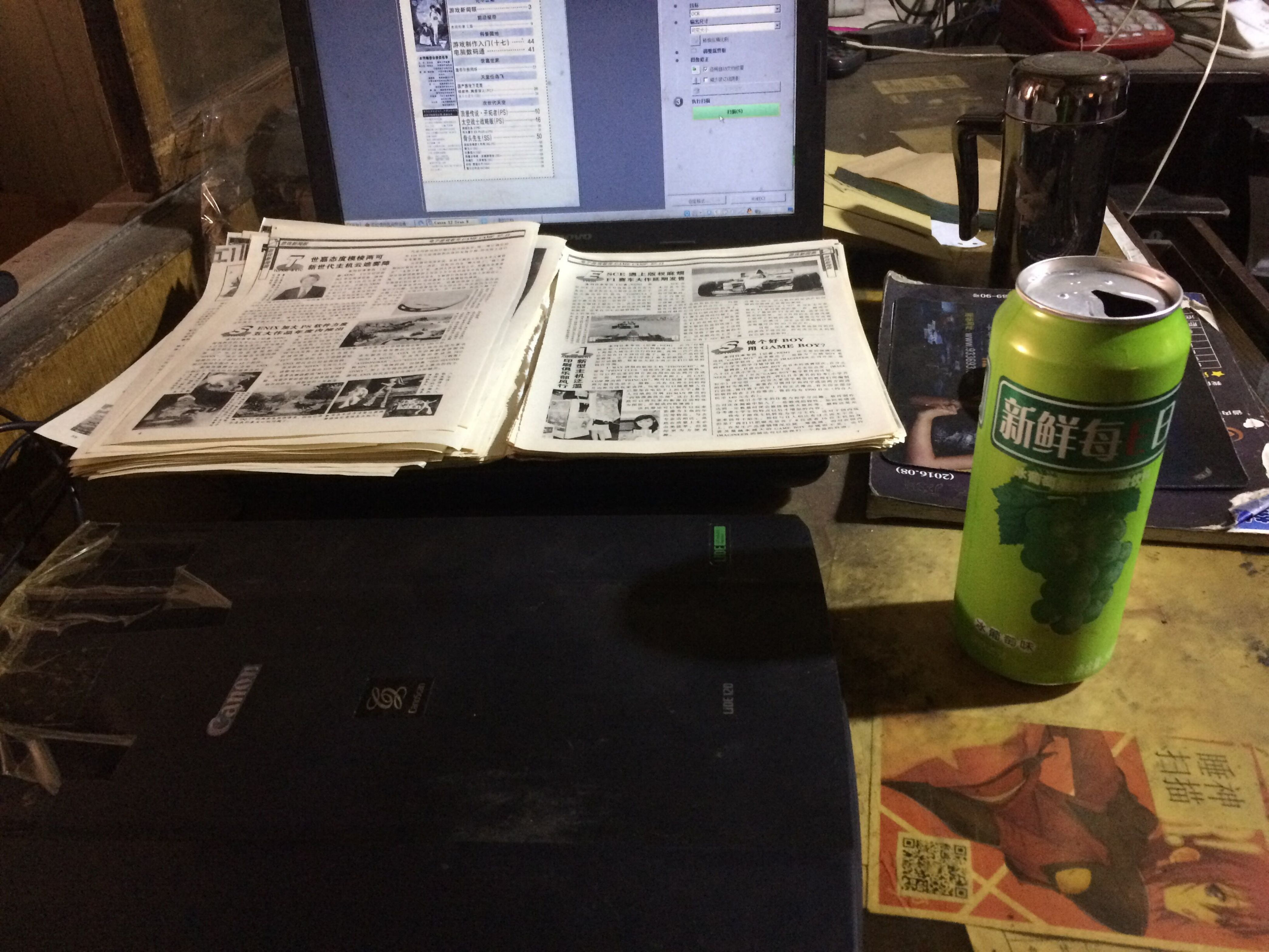
### 难点详解　ROM与RAM

ROM和RAM是什么的缩写呢？先说ROM，其来源是"READ ONLY MEMORY"，译为汉语是"只读处理器"。RAM则是"RANDOM ACCESS MEMORY"，译成汉语的意思是"随机存储器"，更为接近字面的意思就是"具有自由输出输入机能的记忆体"。

以后可千万不要再犯"RAM就是READ AND MEMORY!"这样的错误了！

### 知识积累　何谓4兆扩张RAM卡

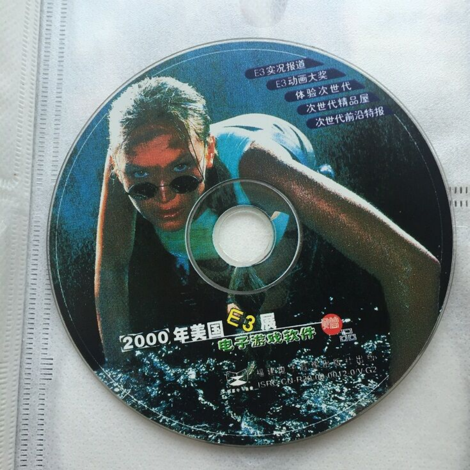
作为土星的硬件周边有一种被称为4兆扩张RAM的外设。这是对应SS的主RAM容量不足以应付游戏用的。加上4兆扩张RAM后，总RAM得以扩充，我们才有幸在家中玩到高移植度的SNK和CAPCOM的诸多格斗游戏。



游戏新闻版
游戏制作入门(十七) 44
电脑数码通 41
SCE遇上版权麻烦
F1赛车大作延期发售
做个好BOY
用GAME BOY?
ENIX加大PS软件力度
新鲜每日
(2016.08)
Canon
CanoScan
睡神
扫描


格鬥天書3D
中国人事出版社
高速复印
格斗天書
《电子游戏软件》杂志社 编
中国人事出版社
电子游戏软件
Game
Software
九四年合订本
增刊
戏软件
ZELDA
睡神
扫描


电子游戏软件配套光盘2002年第三期
次世代台风
全面来袭


E3实况报道
E3动画大奖
体验次世代
次世代精品屋
次世代前沿特报
2000年美国E3展
电子游戏软件
赠品
福建电子音像出版社出版
ISRC CN-R20-00-0012-0/V.G2

交易中 待付款 (0) 待确认收货 (1) 成功完成 更多

《电子游戏软件》杂志创刊五… ￥220.00 ×1

共 1 件商品 合计：￥220.00(含 快递￥6.00)

下单时间：2016-08-21 09:51:17

阿Q书局 成功完成

顶部

电子游戏软件:95缩印合订本(货… ￥200.00 ×1

我的订单

电子游戏软件 搜索

交易中 | 待付款 (0) | 待确认收货 (1) | 成功完成 | 更多

电子游戏软件杂志创刊五周年… ¥700.00 ×1

共 1 件商品 合计：¥700.00(含 快递 ¥0.00)

下单时间：2016-03-02 19:52:56

漓江书屋 成功完成

电子游戏软件 20

顶部

【电软十年岁月电子版后日谈】

---

首先强调一下电软正刊合订本并非是完整的，去掉了广告目录和游戏排行榜，其余完整，完美党和强迫症童鞋请去孔夫子购买实体书收藏。

---

此外电软我小时候也就买到94-02之后我就改看UCG了，之所以开始了扫描电软合订本与增刊的念头是因为有一天我回老家发现尘封多年的书柜成了虫子窝，很多珍藏的电软合订本惨遭不测（后悔没放干燥剂，百虫丸和樟脑丸T_T）于是就和电软研究社微信群里大伙商量着把电软系列书籍全部扫描制作成电子版，但是个别书籍价格太高了，于是我发起了多人众筹活动，很多有志之士参与了进来，有人





捐书，有人出钱，好不热闹，结果不久就混进了几只耗子...算了说好了不再提了都过去了，考虑到网上很多人扫描了部分电软书籍，我们扫描了剩下的增刊和合订本，但是并非是全部增刊，个别跟游戏无关的增刊比如《都市流行·酷》《可爱玩偶》《走进星球大战》之类的就没有扫，只选了游戏动漫玩具之类跟电子游戏略有关联的增刊扫描并补全了，但是整理出来也颇为壮观，毕竟花了一年时间，期间不断有不明人士骚扰，阻拦，诬陷，挑拨离间搬弄是非，企图毁灭扫描计划，具体情况请各位对比以下照片自行判断，最终大伙还是决定在一年后的今天（中秋节）发布，此外今后本人也不再参与电玩书籍扫描工作，将继续努力发展微信公众号电软怀旧周刊，欢迎大家围观。





删除订单 卖了换钱

妍妍的小天地 > 交易成功

绝版 32K 电子游戏软件 游戏批评 1-18全套 9...

¥999.00

~~¥999.00~~

x1

共1件商品 合计: ¥850.00 (含运费 ¥20.00)

删除订单 卖了换钱

15998866yin > 交易成功

电软 增刊 收藏纪念版 2+3+4

¥500.00

~~¥500.00~~

x1

共1件商品 合计: ¥480.00 (含运费 ¥0.00)



LEVEL UP
游戏城寨
变化胎机
天下聚会
2007
江湖
那些花儿
可以胡来
时光
3周年纪念号
VIEWPOINTS
我为游戏狂
闲鱼@tb163049_


电玩新势力
电新DVD
DVD
METAL GEAR SOLID
电新DVD 3
电新DVD 4
闲鱼@tb163049_00

TV GAME & PC GAME




98年上半年合订本

现代电子技术

TV GAME & PC GAME




98 年下半年合订本

现代电子技术

TV GAME & PC GAME




99 年上半年合订本


FIGHTING LAND
TV GAME & PC GAME
电子游戏与电脑游戏
'96
內蒙古人民出版社


【扫描斗士^_^睡神】
河北 石家庄
扫一扫上面的二维码图案，加我微信




99 年下半年合订本